



プレイステーションソフトといえばつ ムコから発売の

2



COMPLIES.

日、耳、手、まてから取物は気わる。 このキャラ.この物を.もはや文句なし 鉄章3 3の対象格様アクション 標準機長5,800円(税益) 絶賛発売中



現実と幻想が壮大なRPGを生んだ。

親いは際しく時の報告を表しく!

30州田内城 在平田松5,800円(取批) 起黄兒売中







なんとレスラー35名!技術500以上!

























































































水糸、屋実に残るケームを目撃するのだ

























この春、掛ナムコから発売の

プレイステーションソフトといえば? ① 宅検 3

②石鹼3

③来々軒3

違います。「鉄拳3」です

称一まず言っておかなければならないことは、別様の答えがとれも遭うと

ナムコから発売されるソフトは、もちろん「能長!もう」
軒行きましょうよ

こうことです。広報として恥ずかしい。ナムコさん本当にすいません。この春

林一そうとも言うわね

称一分かったところで

そうとしか言いません。・・・では本当の答えが分かったところで

単述「鉄拳3」についてお願いします。

わけで今回はダイジェスト版でその凄さを説明しましょう!「映拳3って 伝え切れないほとです。しかし私も広報担当、ソフト解説ではプロという 林「とにかく「映拳3」はもの凄いソフトです。あまりに内容が盛りだくさんで

林「へい」鉄巻3」は大人気だったアーケード版の完全移植、クオリティけ スゲー・分かった? 息をのむほと凄いわよ。しかも今回はプレイステーション版にしかないオリジ 分かるかい。ちゃんと説明してください

ナルモードやオリジナルキャラを搭載!、その内容は・・・なんと!

林一あら?最近、佐伯っちーにはホメられてるわよ、太ももの太さが人間難れ そうですか、それで「鉄帯3」の内容のことでは何かっ 終わるな!こんなんじゃ広報失格って佐伯さんに怒られますよ

と決まるからと言っても、今回からあの人気キャラ「平八」がパンチパーマア 致いね。キックもパンチもヒシビシ決まる。快感です。でもいくらパンチがビシッ 林「ハイハイハイ、内容?それ先に言ってくれなきで、ます「鉄拳3」は動きが

林一、鉄拳3 | 担当になったナムコ広報の田中さんがヘンジャンミンという ビシッと決めてるなんとことはないぞ! そうですが、てはそろそろ本当のことを? ありがとうございました。それでは「鉄拳る」はあきらめて、同じく

格闘ものの「DEAD OR AL-VE」についてお願いします。 **杯一ついにプレイステーションへ登場!って感しの超美展格闘ケームね。なに** しろ女性キャラの腕が地球外生物みたいに揺れ動くんたけと、あれは私の

- 結局とっちですか?・・・まあ私はあの凄い胸よりもチラっとめくれる

とかって話だわ

一何か他に言っておきたいことあります?

世界観と圧巻のストーリー展開。特に、異常に美しいCGはマジで見なき。 ハリウッドの大作映画を手がけたスタッフが共同で創り上げたこと 壮大な セクハラだって訴えられそうになったこと!じゃなくて「FFM」のスタッフと 林 「じゃあ梅の大作 「パラサイト・イヴ」 について、このソフトの深いところは やっぱりスクウェアの某宣伝担当がアメリカのオフィスておしり出したら





CAST 広井王子 千葉 繁 横山智佐 豊口めぐみ

速水奨 水谷優子 久川綾 あかほりさとる 伊集院光 宮村優子 三石琴乃

子安武人

古古納野蘭?八立折玄山松田川本谷沢池?察木笠田口尾中登新悟郡志?見文愛哲勝鐶真志之網智聽 乘彦 章平三弓夫輔

池澤春菜 塩沢兼人 ??? ??? 上田枯司

その風は、いくつもの時代を見守ってきた



天才クリエイター広井王子の プレイステーション第1弾。 ラジオから生まれたライブ感覚 バラエティRPG 近日登場!! 原作・脚本 = 広井王子 キャラクターデザイン: 水玉螢之丞





CAST

広井王子 千葉 繁 横山智佐 豊口めぐみ

速水奨 水谷優子 久川緑 あかほりさとる 伊集院光 宮村優子 三石琴乃

池澤春菜 塩沢兼人 ??? ??? 上田枯司

置鮎龍太郎 若本規夫 茶風林 関智一

内海賢二 岩田光央 ???

その風は、いくつもの



天才クリエイター広井王子の ラジオから生まれたライブ感覚



)時代を見守ってきた



原作・脚本 = 広井王子 キャラクターデザイン:水玉螢之丞

*A*SCII



このノフトは右記コンピニエンスストアにてお求めいたらけます 右記4チェーンのほか、回答スパーでもお求めになれます。













FF団とFFTの原点です。







このパテトは右記コンピニエンスストアにてお求めいただけます 右記・ゲェニンのほか、美国スパーでもお求めになれます。







入の方に「FFV特製卓上カレンダー」プレゼント

新たに追加されたCGムービーシーンが、4月からの年度カレンダー(8枚組)に なりました。ご購入時に商品とあわせてお渡しします。 ※なくなり次高終了とさせていただきます。また一部店舗では扱っていない場合もあります。





両者の元になったのが、92年発売(ファイナルファンタジーで)のファイナルファンタジー タクティクスの、アビリティ、ファイナルファンタジー タクティクスの、アビリティ

そこには、ふたつのタイトルに受け継がれたアビリティシステムだ。原点。しかし古くない。

ファイナルファンタジーV、プレイステーションで完全復活!ジョブ×アビリティメキャラクター…ほとんど無限の組み合わせにハマリ込め、エッセンスがギッシリつまつている。





激しい吸い、謎、悲しい人間の葉 葛藤。ロマンス。単なるアクションや、 状況設定のみにとどまりかちなアド

ベンチャーではなく、双界儀は重厚

スクウェアが考える、あたらしい アクション・アドベンチャーの形です。















音響監督:三ツ矢雄二 キャラクターデザイン: 豊 名月







ヨッシーストーリー

4コママンガ劇場

ドラゴンクエスト 4コママンガ劇場 **番外編**②0 4コマクラブ傑作第





1Pコミック劇場10







グランディア ママンガ劇場

エニックスの新刊情報ル

Gファンタジーコミックス

经評策売中/ 獣伝説ゲシュタルト⑤●高河ゆん

女神異聞録ペルソナ③●上田信由

最終記2●経食かずや

ドラゴンクエストプリンセスアリーナ ●脚本:小松崎康弘 作画:八坂麻美子

ファイアーエムブレム 風の魔道士 ● 上田信用

スーパーコミック劇場 「女神異聞録ペルソナ 第2集」



エニックスの公式ガイドブック

キミとスライムの冒险を 完全バックアップ!!

登場する全スライムをイラストつきで大紹介。 変身のためのポイントやオススメ冒険ルート

もわかっちゃう、究極の一冊//



ンクエストあるくんです ガイドブック

好輕桑志中」



好評棄売中』 アーク ザ ラッド大百科

Vol. ~ヒーロー・アイテム編~ Vol2 ~モンスター編~

B6判/定衛各1,200円(税込み) アーク ザ ラッドカードゲーム

ビーストウォーズ大百科

ポケットブリーダー オグリキャップⅡ世を育てる本

大人気コミックが小説に/GDに/

我もって守護周末/シリ

少年ガンガンコミックCDコレクション間 もって守護月天/Voぽ

ニックスCD-ROMコレクション

もって守護月天 / 完全攻略CD-ROM

少年ガンガンピクチャーポストカート

コミックノベル 3/31発売/

小説 まもって守護月天/Ⅱ



好辣羹素中/

ヴァリアース(1、2

少年ガンガン ミックCDコレクションの

小説 刻の大地





コミックノベル小説 突撃/パッパラ隊 新書料/定額900円(場込み)



Vol.71 Apr.10,1998



14

128

GAME INDEX	1 新世代ロボット戦記プレイブ・サーガー
GAME INDEA	
	■2銀河お嬢様伝説ユナ~FINAL EDITION~—
I made to the second	図 M まは、ロ J S V基本を行って I フ C FINAL EDITION ~ ―
アナザーメモリース ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
アルバレアのと水~高しの監禁士たち~ 26	The state of the s
イメージファイト& Xマルナフライ/フーケード4アース	■3 みさきアグレッシヴ!――――
-0.61	風し のととア フレフンツ!
フリチャンナッチャンの交のチャレッシャー 電気イライラ特リターシス 134	
UNO140	4 アナザーメモリーズ
EDIO NIGHT 203	
特本特权 1	
カングム・ザ・ハトルマスター 2 :	■ 5 アルバレアの乙女~麗しの聖騎士たち~——
GUNISA! 4'-473 138	■ ▶ ドルハリアのんな~鹿の川柴鍋工たら~――
Kety The KooF(90) · · · · · - 209	
競打約銀格信號ユナーFINAL EDITION~18	
全四一少年の専件第〜地獄遊園報人事件〜139	The sales and th
20 y 297 - 3 - 21 \ /F 155	発売 直前 緊急 企画
ゴジラ トレーディングバトル・・・・・203	
個人教授 190	基本システムからストーリー中盤までを徹底攻略! 「完全捜査マニュアル」第 1 個
COLONY WARS	The state of the s
サ・キング・オブ・ファイターズ 97 205	
ザ・コンビニスペンセル~3つの世界を他占せよ~ 137	
The HIVE WARS	ハラサイト・
サムライスピリンノ和学な際バック129	
G-T-A グランドセフトオート	
近日マオールシャベン グラントノーリングカー チャンとオンシュアトをDB	
実務バチスロ街底収料 山体コレクション 129	
気視の門・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
私立ジャスティス年後 ・・・・・ 707	
新世紀エヴァンセリオン 細性のガールフレント700	
新世代日代外教記フレイブ・サーガー・・・・14	34
新日本プロレスリンク前項外伝3 ・・・・・・・180	34
株質な物~ブリンセス オブ ダークネス~・・・201	3
#2472 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	No. of the last of
卒業 I ~Wedding Bell~ 138	
73-74-04F	
9-(7)-5+-2 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	春休み攻略スペシャル「バイオ2」オモデ亜完全攻略、「鉄拳3」メイン10キャラの・
ダイナマイトボクシング 205	春休み攻略スペシャル 、パイオ 2 オモテ面完全攻略、鉄拳3 メインロキャラの
	ロード・レン・スーロン・・ンード・ノレーンホと技表を収録し、全日タイトルを加負オーバーで大特
ダブルキャスト ・・・・・・186	
提供検定寺三郎 夢の勢わりに 202	
チョコボの不思議なタンジョン 147	バイオハザード2
74756-876	
秋申3 78,136	
DEAD OR ALIVE	
電波少年的ゲーム	
東京23区別別WARS	
ときめまメモリアルトラマントーズのして利のラブソンク ・・128	
トランスフォーマー ビーストウォース	
大阪湾岸バトル	VILLAL TOURS IN THE STATE OF TH
ナムコアンソロジー 2	
NOstrolls segment recommendate	111111111111111111111111111111111111111
7578717-12	ゼノギアス 88 REBUS
原砂2	
パラサイト・イグ・・・・・・・・ 34,137	ブシドーブレード弐 96 組4プロレスリング
EDC>PV-48	ノントーノレートニー 70 回 本事に
ファイナルファンタジーリ 102,138	
ファイヤー/に パーマックのシスキュー文件的~(位) 207	ファイナルファンタジーV-102 阿佐登1年2 /
プレドーブレーF5t 96	ファーフルファフラン V 102 7. 二 はデエフL
プリガンダイン ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	#44は##のようなに… みつめてナイト
プリズムコート・・・・ 148	
2012(4.5)-621-11-2-1138	高入山本田に IU AIUIII しゅ ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2



気になるタイトル続々登場、春の新作コレグション! BRAVE FENCER 武蔵伝 ツインビーRPG ブリガンダイン DPSV7NLP1-136 [##/]THY/6/2/HW/98 159 NEYT WAVEQ

NOëL~La neige~-112 彩のラブソング

DPSソフトレビュー 136	[まんか]プリガンダインはじめて物語 159	NEXT WAVE? 210
電撃PSコロシアム142	[連載読み物]電撃コラムス-163	「情報ページ]電輸NEWS STATION-232
[読者イラスト] 4 色奴隷 144	[読者ページ]PSの奴隷167	電撃ランキングステーション-235
電撃プレイクエスチョン147	読者アンケート 178	次号予告+広告インデックス 239
ウラワザデータベース158	勝者ブレゼント 179	新作ソフトスケジュール――240



|4 のサンライス のサンライス・名古屋アレビ GTAKARA CO., LTD. 996 ※南面写真はすって開発中のものです。



タカラアコテュースしてもた。数を ・カサンライズロボットアニメが一同に 無端! お別級みのロボットとちが総 ・出演する5、RPEなって、プレイ ステーションに登場だ! 既代・博者シ リーズ、に加え、「ポトムズ、や「ガリア ンなど、微かしのヒーローたちを受け さらに、ゲームオリジナルの新書をも登 他して、まった、新しい勇者たちの伝授 が繰り広げられる!

歴代勇者総出演の S・RPGが登場!!

● 興奮シリーズとは、アンライズを代表 する人気ロボットアニメシリーズで、最 する人気ロボットアニメシリーズで、最 前行の「勇権王ガオガイカー」を含め現 在までも作か場所されている。比如的性 「年報報をクーケットとし、主人公の少 年と明常(ロボット)との文法を参加コ ンセプトとして指かれてきた。また、パ ナーーで新春後など、身近及単り動作室

形・合体するのもこのシリーズの大きな

伝説の勇者ダ・ガーン

勇者特急マイトガイン 太陽の勇者ファイバート



懐かしのヒーローも

ボームズ

多数

機がりア

ーリーの軸となるのは、 ゲームオリジナルの



バーンガーン バーンは、主人公院兵の勇

気をチャージすることで、 全長10メートルの「聖勇者 パーン」に巨大化変形。さ らに、「プレイプチャージバ ーンガーン」の合図により ガーンダッシャーと能神合 体。*パーンガーン*になる

デザインを担当してきた大河原 邦男氏、キャラクターデザイン ーズのファンにとっても大満足 のデキとなるはずだぞ!

バーンガーンは、主人公との親密度で パワーアップしていく

宇宙の果てて、絶対窓グランダーク の封印が解かれた。復活を察知した宇 宙急遺体アスタルは、その侵攻 を阻止すべく聖勇者を各 維系に派遣、

全宇宙に警鐘を明らした。そして今 グランダークの侵攻は地球へと迫る。 既に地上では、製練を受けてやってき たエクスカイザー、ファイバードが苦 戦を強いられていた。アスタルに派遣 された聖勇者バーンも地球の少年瞬兵 の元に時間するか、残うには勝兵の勇 気をチャージじなくてはならない。

しかし、原兵は恐れて何もで きないのだった。 バーン が締めかけたその疑問、関兵の体から光 がほとばしった。同級生ナナコの悲鳴に したのだ。プレイプチャージリーと いう頭兵の声が高らかに響き、地球に新 たなる勇者、バーンガーンが誕生!! 第 たなヒーローの伝説が始まったのだ。



ラがしゃべるのだ!

を起用。 必要技のかけ裏のみ ならず、イベントでの会話も 新録音で収録される予定なのだ。また、 選者シリーズに必須の合体変形デモもT Vフィルムを使用し ▶TVと同じ声でキャ



戦闘シーンでは、デフォル メキャラたちが画面狭しと暴

れ回る! さらに、キャラク ターの持つ技によって、それぞれアクシ ョンも用意されている。迫力の必殺技が 炸裂するので、キャラへの感情移入度も 高まるギ。



仲間の数だけ大きくなる「秘密基地」

主人公たちの紛いの株 拡大! プレイヤー自身で秘密基準

点となる地球防衛軍秘密 を作りあげていくことが可能なのだ。 基地は、イベントやシナ 基地の中で仲間と会話すれば、新し リオで仲間が増えるごとにどんどん い情報を入手できることもあるぞ!!

ンで必殺技を連発!!

続攻撃が可能になるのだ。強敵も一 特定の条件を満たすと 戦術マップで「コンビネ 撃で粉砕することができるぞ。この とき、カメラワークによる演出も加 ーション」が出現。2体 わり、迫力も抜群! 以上の順者たちによる、必殺技の連



て完全再現!!

をわかりやすく解説してくれるチュ シミュレーションゲー:

ートリアル機能も充実しており、ど ムは苦手だという人のた

め、わかりやすいヘルブ んな人でも楽しめる親切設計。初心 機能を搭載。さらに、難しい軽い方: 者でも安心してプレイできるのだ。

帝重者ゴルドラン

おせておらず、のちに放々の

ーという位置においたシリー ズ第3項 それまで戦闘とは 算能低だった主人公の少年が

る8つのパワーストーンを求 めて世界中を駆け回る! タ クサ、カズキ、ダイの呼応し

9甲界ガリアン

養婦原作は他にもある

ゲームに登場する原作一覧を見て気になるのは やはり乗者シリーズの最新作「集者王ガオガイガー」 の名が入ってないこと。しかし、ここで紹介した原 作以外にも登場するキャラがいるということなので 期待できるかもしれないぞ。また、タカラ+サンラ イズとしては、他にも「鹿動王グランゾート」の登 場も考えられるが、放映元の日本テレビがゲームの 制作に関わっていないのでこちらは可能性が薄いか も。なお、キャラだけでなく、システムや設定など にもまだまだ節された秘密はありそうだ。詳しいこ とは、わかりしだい本誌で紹介していくぞ!











アドベンチャー部分 ここでは通常のAVG形式で進行。分岐での 選択によっては、加わる仲間や目的地が変わ ってくるのだ。カット数は300以上も!

光の妖精、エ





●れのポリ!



の仲間に助えされて て、頼もしく (一友達) が

バトル

ユナたちが華麗に

条件が表示される。これを進た 利条件は選択数の選び方によ

キャラから順に行動できる。 田 初は移動、各キャラの行動範囲

から、行きたい場所を選まっ 学出しすぎると物館だけ

次に枚撃するケーゲットを送 攻撃手段によって攻撃可能な関 囲は異なるので注意。離れた刺 状態に応じて使い分ける

省力な技で



Mich. (48-1492), 49811" ベルを上げ、新しい牧を覚える



活躍する戦闘パート





ロングレンジマップ 移動もアイテムの職 入もここで行うのだ!

「ユナ」では、目的地への移動はロングレンジ マップという地図上で行う。またそのほかに、 ミッション中に使用するアイテムの売買や、 セーブ・ロードなどもここでできるのだ。ち なみにアドベンチャー部分での選択次第では、 目的地自体が変わることもあるぞ。アイテム の購入は、仲間のリューディアがいるマーコ アス値で行える。彼女は直接戦闘には参加し ないけど、ユナの求めに応じ、地球だろうと、 宇宙だろうと、どこにでも駆けつけてくれる そ。準備を怠っていては、危険なミッション をクリアできないのだ!







ドベンチャー パートと、ミッションと呼 ばれる報酬を行う *シミュレーション* バ ートで構成されている。タクティカル・ア ドベンチャーと命名されたこのシステムで は、アドベンチャー部分の選択によってル ートや戦闘場所が変化し、戦闘時のユニッ トやパラメータにも影響が出てくるのた。 ゲームは基本的に右のような流れの繰り返 しで進行する。AVGとSLGの融合した、と

この「ユナ」は、コマンドの選択で進む *ア

てもユニークなシステムだぞり

PS版オリジナル要素対戦プレイ!!





ロングレンシマップ





PS版ではクリアするために育ててきたキャラ を、セーブデータに残しておくと、友人同士で対

戦することができるぞ! 特徴あるいくつかのマ ップを舞台に、互いに思い入れのあるキャラ同士 での対戦が楽しめるのだ(もちろん同キャラ対戦 も可能)。システムはシナリオモードでの戦闘方式 と同じ、ユニット同士のバトルだぞ。









て日内銀

いくら紅流間術師館の孫娘とはい え、強者ぞろいの学園内で最強にな るには、今の美味のレベルでは、そ

れもちょっと無理。そこで、まずは 美以を徹底的に育成する必要がある。 武術の鍛錬をさせて、攻撃力や防御 力といった能力を驚くのだ。 成長してレベルが上がると、 美咲は必殺技を体得するで。 さらに、鋭鏡には美味の"態 力"を高める効果もある。

魅力が上がると、学園内に いる格闘美少女たちを仲間 に誘う「スカウト」が成功 しやすくなるのだ。 ◆仲間になったキャラをチーム







いえる仲間をゲットだぜ

「みさき」では、スカウトで仲間にす ることができるキャラが、なんと40 人以上も登場するのだ! ただし、

ちろん重要だが、バトルで誘利する ことが条件で仲間になってくれるキ ャラも多い。 仲間にすることに成功 したキャラは、いつでもパトルに参 加するチームに加えられるぞ。

スカウトか成功するには美咲のパラ

メータ (魅力など) が高いことがも





3つのポイントを大

物語の主人会である杠 美咲は、ひょんな ことから格別技を推奨する女学園 "白百合 学問"に転入した女子高生、彼女を育成し

て仲間を集め、ライバルと闘い学問要強の 座を目指すのがゲームの目的だ。今回はゲ 一人を構成する3つの要素を紹介するぞ







林間多少をたちは、前部に参加するとバトルコ スチュームに常替える。中には連い振り



23







数庫を終るキャラクターたちを紹介は

ここでは、主人公のアシャンを始め、物語の中心となる6人の間性的なキャラを紹介していこう。アシャンは、聖乙女の検捕生として常聞生活を送り、彼らと出会っていくことになるぞ。しかしながらどうという形で彼らと出会うのか?」といった具体的な介をはなったころ不明、新しい情報が入るなは今のところ不明、新しい情報が入

▶幻想的な世界を舞台にさまざまなキャラクターたちが繰りなすストーリーに乞うご期待!

統報を期待して待っていてほしい。



対と魔法の世界クラシュケス。 その大陸の中央に位置するアルバ レア国では、王に仕えながら駆消 井田を結議する "取乙女"を選ぶ 持掛が近づいていた。そして、物 既は取乙女となることを目指すの 文、アシャンティ・リィスが出会





まるの 裏 恵 土 カイン・ゴートランド



レオン・デュランダール

カイン・コートランド

マハト・アル・シェイン

(欧的存在。女性には慣れていないため、 アシャンたち優乙女保得生の豊 することがとても出手という

王国の未来を担う若者たち





光 の 型 層 士 ローテル・アルヌルーフ・リング・テムコ・ヴォルト

ジャン・アンリ・ダッソ・

ま人公でありプレイヤーの分別。こく前は 関告しい女の子で用りの人々からは '7

人当たりが点くてそれの扱いにも関れてい しかし、人に質切られることをやれてか 人技では決して本心を見せるこ 整騎士団の団長。生来の明るさと、なつこ 性格が日常的で町の人々の絶大なる人気 を集めている。見かけによらす



PSオリジナル イラストなどが JJJビネ、大幅区 フリュームリアト





むかし見た夢が実現する。





ますます。例いを地方・電車でGO!またの人はお早めに、9当内コースは、原生(は申请用を修可)、上き山中国内部)、図目(初年山南本港上)、上書・近月末本港で)へは経過・ ● 実際の成。民生、海社を書文なサークマリアルに発達・タケールをプロ・カンド・インドバイスによる 学覧機能があります ついのの mass プレイステーション用ソフト 価格5,000円 (後別)







ビギナーでも勝てます。







新しく初心者モードを搭載。手ごわかったボスキャラをリッグアウト
●から電モードの搭載におけまれたシューティングが楽しめます。 ●次ポス 中ボス ルエキャラ 使中洋温キャッと世界の94種のキャラが登場。



ブレイステーション・ザ・ベスト "レイストーム" あの興奮を2,800円でもう一度!!













持ってにやす











狐たちの夢、かなえてください。

家庭教師型育成&恋愛シミュレーション

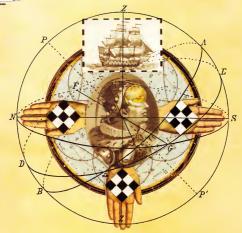
©1998 MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc. / SCIO/Stingroy ** マーク&は「中の参uton' は形式を比シーンセン・ラナンタテインメンの意味です。 商品内容に関するお問い合わせ TEL.03-3230-3758 苦葉、広報に関するお問い合わせ TEL.03-3211-2568 「100-003 東京都千世田 C ツ着ト・1・1 / 「レスサイドビル

4月9日発売予定

西格5,800円(税別)



ARTONK ELEFTOP



海と大地の振り子が揺れる。



新世界発見シミュレーションゲーム 絶賛発売中 標準価格5,800円(税抜)

◆ネジフトを対比事業で複数すること次の電景・疑問レンタル・中立温度用について、これを一切が同じておりません。 身材物の速度プレイは非常の重要が重要を表すられて、特別電に採り合う体管を重要し、無限のないプレイを含ましゃくどか、 "最"で一方はどり解説をはついている。

OARTDINK, All Rights Reserved.



謎に閉ざされた未完の地図に、自分だけの真実を描き出せ。

時は15世紀。

ポルトガルの貿易商であるあなたは、ふとしたことから

「世界大地図帳(ワールドアトラス)」を完成させるという一大事業に着手する。

果てしなく続く広大な海。そして、まだ見ぬ未知の世界。

後多の苦難を乗り越えて、あなたは世界の真の姿を見極めることができるのだろうか?



未知の世界を探るのは、あなたが派遣する勇敢 な提督達の仕事だ。帰還した彼らがもたらす報 告により、世界の姿が徐々に明らかにされる。







誰も知らない伝説の財宝や遠き通去より伝わる 幻の遺跡。提替はその旅の果てに、あなたが初 めて知る世界の事実を発見してくるはずだ。







米知の世界は、さまざまな謎に満ちあふれてい る。それらをひとつひとつ解き明かしていくこと で、世界はその真の姿を現してくることだろう。







質易商であるあなたにとって、貿易は何よりも重要な仕事だ。探険によって知り得た世界各地の珍しい産物が、あなたに莫大な富をもたらす。





Weo ATLASの世界に限る「製牛イグラークの社」と「詩人ケメロスの社」
これらの理を解を用かした方の中から、始選で豪華賞品をアレゼントいたします。

聖**牛イグラークの**謎 メイブルリーフ金貨 (1/4オンス)

抽選で 20名様

詩人ケメロスの謎 Neo ATLASオリジナル 懐中時計

抽選で 80名様

さらに、商品同封のアンケートにお答えいただいた方 の中から、抽選で500名様 に「オリジナルバンダナ」を プレゼント!!



※商品のデザイン、仕様については、若干変更される場合がございます。※応募方法など詳しくは、商品パッケージ内のキャンペーンのお知らせをご覧ください。

「Neo ATLAS公式ガイドブック」'98年3月中旬発売予定 「(※) Neo ATLAS完全研究」'98年3月中旬発売予定 予修:本体名1,200円(税期) 発売元体式会社セスト出版事業部 TEL-03-5543-0616



*Eveを違え!! 世界最先線のCG技術とトラマティックなストーリ、そして、高い戦略性を「私会観響ンステム…… 注目のRPC組大体・バラサイト・イヴ・もいよいより取開開始のときが来た! ウロは基本的なシステム説明から、ストーリー中様までを一気に解説していく。こいつで"完全検査"を指摘して、こいつで"完全検査"を指摘して、

完全捜査マニュアル

基本システム ------35

プロールドの最後では、の180万を1007を17回2 戦闘議座・・・・・・・36

ますは押さえておさた。基本的な近い方を徹底症状

パラサイト・イヴ

3|29 • WELFOOLGOSERIEI • 20027

GISSI SQUARE/雨介:海名秀明「パラサイト・イヴ」(角川ホラー文集刊)/キャラクターデザイン:野村哲也























世界最先端のCG技術とドラマティックなストーリー そして、高い戦略性を誇る戦闘システム…… 今回は基本的なシステム説明から、 ストーリー中盤までを一気に解説していく。 こいつで"完全捜査"を目指せ!!

戦闘議座 ------36 ますは押さえておさた。基本的な戦い方を撤退信任

個性豊かな主要キャラクター10人を、再度詳しく紹介:

パラサイト・イヴ

CISSE SQUARE/原作: 現名秀明 「パラサイト・イヴ」(角川ホラー文庫刊)/キャラクターデザイン 野村哲会





1997年12月24日、ニューヨーク市マンハッタン。 世界的なコンサート劇場、カーネギー・ホールへとオペラ鑑賞に来ていた ニューヨーク市警17分署所属の刑事Aya Breaは、 観劇のさなか、役者や観客たちが次々と発火するという奇怪な現象に遭遇する。 ステージには高らかに歌声を響かせ続ける主演女優が……。 観客たちの悲鳴のなか、ステージ上へと 駆け上かったAyaが銃を向けると、 彼女は自らを「Eve」と名乗った。 "因縁"とも"宿命"とも言える 戦いの幕は上がった。



















parasite eve



まずはゲームの基本を ノつかりつかもう

Eveに関する情報の収集や怪しいポイントの調査、17分署へ の状況報告など、ここでは捜査に欠かせない基本の要素を解 説。何事においても基本は大事。ゲームをスムーズに進められる よう、バッチリ頭に入れておこう。



1フィールド

フィールドでのAvaの 移動は十キーでおこなう 感覚が異なるぞ。



一に移動できて使利だ。

メニュー画面を呼び出

して武器、もしくは防具 のアイコンをクリックす ると装備の変更が可能。 新しい武器・防暴を入事 4世間中 したら、装備してみよう



館力の差がひと目 でわかる!! 装備西面では装備中の 武器・防具と、他の破傷 品の強さを比較できる



話しかけたいキャラク ターの近くに立って日本 タンを押すと、そのキャ ラと会話できる。こまめ な情報収集こそ、捜査を 進展させる近道だ。

このゲームでは、雷黙

を使って17分裂に状況報

告をすることでセーブを

おこなう。また、物語の

節目(日付か変わるとき)

にもセーブが可能。



変が倒航することはない

▲点灯する赤いラン

いろんな場所にあるので活用しよう

ほかのスポットへの特 動は、外に出ると表示さ れるマップ高度で行きた い場所を選んで実行する 押売が除むにつれて、行 ける場所は増えていく。



▼▶行きたいスポットを選ぶと 個人が進圧にズームアップする でロボタンを押すと中に入 ストーリーの筋目には

会話シーンが入る 捜査の進行上、重要なス ポットに移動する場面では、 パトカーの車内で会話シー ンが発生する







2 + @ + ②の同時押して、 タイトル勘索に戻れる。 ▲セーブ直径からやり直したに ただしムービー中は不可。に使利しまめにセーブしておこう



男力の報告 ら重要なアイテ りな調査が計心





Ayaのパラメータの内容を まずはしっかり把握しよう

タイム・バトル) やPE (パラサイト・エナジー) など、独創的な要素が盛り込まれている「P.E.」 の戦闘システム。「ACTIVE TIME」と「P.ENERGY」 は、それらの要素に反映されるパラメータだ。まず は、Ayaの各種パラメータか特つ意味をステータス面 面を見ながら解説していこう。

9

66/123 H

▲ステータス画面

ACTIVE TIME

B Pの語り分けを実行するアイコン。100ポイント以上

BPを持っていないとできない。移動中のみ実行可能

アクション性を取り入れたATB(アクティブ・

[各種ステ

K-4/1 TO SHEET

Ayaに設定されている基本の・行

Avaの収集力。この数値と影像し

ている武器の攻撃力を総合して、 敵に与えるグメージが決まる。



DEFENSE Avaの影響力、影響が上がると、 **心臓中に他の攻撃で受けるダメー** ジが少なくなる P.ENERGY PEを使用したときのPEバー の下降率と、PEバーの回復油度 に影響するパラメータ。

この野場が高いほど、鹿や総数 **製服といったステータス異常から** の立ち直りが早くなる

ACTIVE TH

この敬値が高いほど、戦闘中に Tバーの溜まるスピードが早く BDを使ってアップ可能

ITEM CAPACITY この教徒が高いほど、より多く のアイテムを持てるようになる。 れもBPを使ってアップ可能

メニュー美国のアイコンには、将数中のみ実行である [各種アイコン] 6のと、移動中と転動中の両方で実行できるものがある。 それぞれの用途と実行できるタイミングを覚えておこう 手持ちのアイテムを使うアイコン。武器の弾丸を横丸 アイテムアイコン することもできる。移動中、動動中の両方で実行可能。 PEアイコン PEを使うアイコン。 脳体系PEは、移動中にも実行 可能。移動中に使った場合もPEバーは下降する 武器の装備を変更するアイコン、移動中、戦闘中の四 武器アイコン 方で実行可能、軌間中に実行した場合、1ターンを消費。 防災の経備を交更するアイコン、移動中、地間中の同 防具アイコン 方で実行可能、戦闘中に実行した場合、1ターンを衝撃。 サウンドの切り替えやウインドウの色の変更など、ケ システムアイコン ムの環境設定ができるアイコン、移動中のみ実行可能。 アイテムの並び方を整理するアイコン。手持ちのアイ ソートアイコン テムが増えたときに使うと使利、移動中のみ実行可能。 チューンナッフ チューンナップを実行するアイコン、ツール系のアイ アイコン テムを持っていないとできない。移動中のみ実行可能。

ボーナス・ボイント

アイゴン

36

バトル

戦闘画面のさまざまな情報を常にチェックしながら戦おう

ATバーやPEバー、ヒット・レンジなど、 状況に応じて画面に表示されるさまざまな情 報をチェックしながら、その場の行動を選択 するのが「P.E.」戦闘の基本。NMCとの 戦いで遅れを取らないように、ここで戦闘測 面の見方をしっかり頭に入れておこう。下の 行動ポイントの項目も要チェックだ。





公然の攻撃範囲を示すレー ダー、レーダーの外間にいる NMCCHLTH, SHAP 攻撃力が平滅する。逆にレ グーの内側にNMCを引き込 むほどクリティカル中が上昇。AL

攻撃のターゲットに退んで いる NMCは、このカーソル マークされる。ターゲット のNMCがレーダーの外にい る場合は、カーソルの色が特



HPを示す。残りのHPがく になったらゲームオーバー

このパーが右端まで溜まる とAyaがアクティブ状態にな り、攻撃などの行動が可能に AT*IK*— P05-7-9-(6-11-) おが最大HP、左が残りの

■(保丸)連制度/保丸の数だけ1ターンに 対象できる。対象は1体のNMCに集中す ることも、複数に分散することも可能 ■BULLETS/Avab所持している研えの 残り数。武器に装弾されている弾丸が切れ ると、この中から自動的にリロードされる。 ■TARGET/ターゲット・カーソルがあっ

ているNMCの番号が表示される。NMC

には見分けがつくよう、番号がついている

PFを使用するとバーの意い紹介が描え ていき、全体が赤くなるとAyaが少しの間 行動不能になる。VIIII中にPEを使わない 使うPEによりバーの減る量は異なる

でいると、緑の部分が少しずつ回復する。



闘中に可能な行動のポイントをチェック!

戦闘中はNMCに 攻撃されたり、複数 の敵に周りを取り囲 まれたりと、Ayaを取り巻く状況がリアル タイムに変化していく。こちらもそれに 応じて臨機応変に行動しないと、状況は どんどん悪化するぞ。粉刷中に実行でき る1つ1つの行動が、どんな場面で有効 なのかをまずは把握していこう。



「よけ方」が カンジン…

▲ N M C を稼めるのか気効 ATバーが始まってい 撃をよけつつ攻撃に有利 なポジションを確保する のが得策。ただ逃げ回っ

サポート系 PEの利点

▲PEで機関を実利ニリ つい存在を忘れがちだ が、サポート系のPEは 影響を右利に運ぶ上でか 質問給直後にバリアかへ イストを使うのが基本だ

アイテムは

アイテムの使用はPE が使えなくなった場面で の最後の手段、ステーク ス異常を治療するアイテ ムは、治療ではなく予防 に使うほうが効果的だ。

逃げるが # ち!

▲たまに存取する場合も ATバーが溜まってし るときに、メニュー表面 コンを選ぶと利用から難 担できる。 転間を仕切り 崩したいときに使おう

ボーナス・ポイント

自由度の高い成長システム「BP」を使え!

レベルアップ時に得られるボーナス・ボイント(以下、BP)の振り分け方で、Ava の特徴は決まる。攻撃重視、楽早き重視などプランを立てて、好みのAyaに育てよう。

Ava自身の強化

BPを振り分けて上げることができる Ayaのパラメータは、「ACTIVE TIME」 と「ITEM CAPACITY」の2つ。前者には 直導、動闘を有利にする効果が、後者には 捜査の終連をアップさせる効果があるぞ。 両方をバランス多く上げるのが理想だが、 好みの方を重点



装備品の強化



「PLUS」の下にある斡旋が、多バラ メータの付加値、装備品のパラメー タを上げるアイテムを使うか、BP を振り分けると数値が増えるで、

的に上げるのも 1つの手だ。



装備品の場合は、すべてのパラメータにBPを 振り分けられる。Ava自身の攻撃力や防御力には、 BPを振り分けられない分、武器や防具を強化し て間接的に転開の能力を上げていくことが可能な のだ。装備品を強化すると、「PLUS(付加値)」の 部分にポイントがプラスされる。さらに、BPで アップさせた動情は、ツールを使って他の姿像品 に称すこともできる。



▲BPは1序振り分けると取り戻せないだけに どのパラメータにつぎ込むかは信仰に決めたい



武器・防具の強化はクリアに不可欠

NMCの攻撃を回路しよう。

ストーリーが進むほど強力になっていくNMCに対抗していくには、チューンナッ プを駆使してこちらも装備品を強化していく必要があるぞ。

付加値の移動

装備品のパラメータが持つ「PLUS の数値は、武器から武器というように、 同じ系統の装備品に移すことができる。 より強力な武器、防具に装備を変更する 場合は、それまでにプレイヤーが成長させ た分の数値も引き継がせることができる。



▲ I 度に全パラメータの「PLUS」の数値を移せ る。装備品の全体的なパワーアップがはかれる。

追加効果の移動

装備品が搭載している追加効果も、や はり同じ系統の装備品に移せる。ただし、 移される側の装備品にスロットの空きが ないと、追加効果を付け足すことができ ないぞ。また、追加効果は1度のチュー ンナップで1つしか終せないのだ



かれた装備品は、核れてなくなってしまう。

はツールが必要 チューンナップを実行する ール、が必要だ。だが、ツー

えに、1度使用すると無くな ってしまう。効率よくチュー ンを行う工夫が重要だそ



武器管理部で 試器を改造 武器管理器にいるトーレス とウェインの2人は、計算の スロットを増やす改造技術を

持っている。トーレスは改造 許可疑、ウェインは改造許可 証かトレカを波すと、指定し





| わからないものはリストでチェック!

装備品、アイテム、追加効果など、今回の攻略範囲内で登場するさまざまな要素の データを公開! データ関係でわからないことがあったら、このページを開こう!!

	36	80.00	ATTACK	RANGE	SULLETS		建加热	入手模所
此福」	クラブ	クラブ	10(9+1)	10(10+0)	0(0+0)	1	-	初期装備
ハンドガンやラ	クラブ改2	クラブ	26(24+2)	10(10+0)	0(0+0)	1	遊み	ソーホー
フルなど、気器	M84F	ハンドガン	12(10+2)	51(51+0)	6(6+0)	1	連別度 2	初期被揮
は種類ごとにき	M 9	ハンドガン	17(17+0)	54(53+1)	9(8+1)	3	運射度3	セントラル・バーク①
ざまな長所、短	M 9 80	ハンドガン	39(38+1)	55(54+1)	11(10+1)	2	連別度3	17分割(Eve襲撃後)
かある。どのタ	P220	ハンドガン	15(14+1)	55(55+0)	5(5+0)	1	連別度 2	カーネギー・ホールグ
プの飲料をメイ	M1911A1	ハンドガン	17(15+2)	60(60+0)	6(5+1)	2	連密度3	カーネギー・ホール名
仁使用し、強化	M92F	ハンドガン	29(28+1)	51(50+1)	11(8+3)	3	遊射度3	17分署(Eve襲撃後)
.ていくかは、プ ・イヤー次系だ。	P8	ハンドガン	19(18+1)	58(54+2)	7(7+0)	1	-	セントラル・バークミ
イヤー疾病だ。	G19	ハンドガン	32(30+2)	58(57+1)	10(8+2)	3	連射度3	ソーホー
	M11	マシンガン	33(32+1)	42(42+0)	21(20+1)	2	連財服5、乱れ撃ち	ソーホー
	MP5K	マシンガン	36(35+1)	43(43+0)	24(23+1)	1	連密度3	17分署(Eve襲撃後)
	M16A1	ライフル	35(34+1)	112(110+2)	18(15+1)	1	連則取2	17分號
	SG550	ライフル	40(40+0)	110(108+2)	21(20+1)	2	連射度2	17分署(Eve襲撃後)
	M203	グレネードランチャー	27(25+2)	80(59+1)	5(5+0)	2	E-F	セントラル・バークの

FRF EIT	- 各衙	模様(個外注)	DEFENSE	I P.ENERGY	CRITICAL	19.07	意则如果	入手提所
[防具]	ドレス	-	-	-	-	-	-	ゲーム熱始終業用
対風にもその機	Nバスト	ノーマル	10(9+1)	8(8+0)	13(13+0)	2	-	初期發端
材によって、さき	Nプロテクター	ノーマル	12(11+1)	9(9+0)	18(16+2)	3	-	カーネギー・ホールミ
	Nジャケット	ノーマル	35(34+1)	29(28+1)	19(19+0)	3	-	17分変(Eve襲撃後)
が、基本的な能力	Kvベスト	ケブラー	20(19+1)	12(11+1)	15(15+0)	12	-	カーネギー・ホールな
は、武器ほどは推	Spベスト	スペクトラ	22(20+2)	15(14+1)	19(18+1)	2	-	セントラル・バークの
がない。追加効果	SVXXH	サバイバル	19(18+1)	16(14+2)	19(19+0)	3	アイテムスロット+1	セントラル・バークネ
て特別をつけるこ	Or^\ZF	セラミック	28(27+2)	24(24+0)	30(29+1)	13	-	ソーホー
とが重要になって	Cm^\ZF	ケミカル	18(15+1)	16(16+0)	11(10+1)	2	オートヒール	17分署
きそうだ。	Cmペスト&	ケミカル	31(30+1)	35(33+2)	23(21+2)	2	オートヒール	17分覆(Eve襲撃後)

変数数、防息の表現内にある数値能分の()内は、(BASE [基礎創] PPLUS [付加値])を表している。また、入于場所は、今回ストーリー現態している各スポット名に対応している。

200	
00 + £	IZ-3-20000-923-W6/16 9:923
W+15	ほとんどの影響に使える。単れが15を集える
98+30	ほとんどの世界に見える。 世元270分世える
CWM 1	AVIIのHPをSボイントの様する。ゲーム用格で9月つ
DAM 2	AvadHPeStri-Cir-設備する。ゲーム市場で採立つ
印度图3	AyacHPを180がC小の様する。中盤まではこれがからり並える
ECSX.	スケータス美学の「幸」を予約、対策する。明朝中のみ使用可能
被數据結合物理器	スケータス異常の「特化」、「侵害」を予防、お菓する。戦闘中のみ使用可能
報生機	持っていると、AyeのHPがりになったとちに表示する
stekts	月速不利の果れたアイテム。ウェインのところへ持っていくと知分してくれる
NUD.	トレーティングカード、ウェインに資すと批解を改造してくれる
シール	チューンナップにの要なアイテム。使用値、引き抜いた方の装置部は壊れる
スピッカル	ほとんどの転回に並える。弾丸を収納する器、993名までストック可能
収験力+1	含物のパラメーSNFATTACK_に1ポイント(例が値)をプラスする
収録力+2	実際のパラメータの「ATTACK」にとおインター(付付機)キブラスする
市中距載十1	数線のパラメータの「RANGE」に1ポイント(付加線)をプラスする
市中部無+2	素品のパラメーSのTRANCE」に2ポイント(付加額)をプラスする
被弹机+1	対路のパラメータのBULLETS。に1ボイント(付別値)をブラスする
5十2年前	資格のパラメータの「BULLETS」に2ポイント(付加格)をプラスする

	EMD/(ラメータの/BULLETS に2.ボインや(付加機)をプラスする
	h角のパラメータの「DEFENSE」に1ポイント(ddtine)をブラスする
80071+2 E	お用のパラメータの「DEFENSE」に 2 ボイント(付加機)をブラスする
50073+3 B	の用のパラメータの"DEFENSE」に1ポイント(dth/m)をプラスする
	が異のパラメータの「CRITICAL」に1ポイント(数10番)をプラスする
	対象の/ ヤラメータの*CRITICAL_IC を水イント(付加値)をプラスする
PE1531+1 II	お馬のパラメータの「PENERGY」に1ポイント(付加値)をブラスする
	の数のパラメータの「PENERGY」に2ポイント(付加線)をプラスする
	方典の(ラメータの「PENERGY」に3ボイント(竹加速)をプラスする
tanoui 1	比較改造の新可能トーレス、ウェインに渡りと依頼を改造してくれる

[追加効果(武器)] ●はおとのほこをよく考えて近日していこう				
	E			
建物聚 2	試験の収集力を分取して、1.9ーンに2.四次能する			
使物学 3	世級の位置力を分配して、1.9一つに3日次要する			
@81% S	武器の収集力を分裂して、19ーンに5回収集する			
8/09/5	連形性の1.5倍の収量的数で、数をランダムに収集する			
E-h	発射しご発丸に「実務」の個性をつける。等に強い他に対してはダメージ低下			

[特殊アイテム]●±にクリアに必要なアイテム。用が流んだも探けよう					
28					
がくりの鍵	カータギー・ホール位下のすべての容易の情				
かいこはの間	カーネギー・ホール地下の側にある。けいこ曲の鏡				
CP/OR	セントラル・バークのすべての何を持づる景				
124	使用失,約日にもらうのでたいかぞり、持っているとご利益が?				
気の配金製の	17分號の武器管理政策の職				
コッカーで解	17分割のロッカールーとにある一番女(手前)にあるロッカーの鍵				

- SK	the same and the s
ヒール	AyaのHPを30やイントが使する。序盤に設立つ
スキャン	NMCの現在HP/最大HPと採点を見扱く。私団形の相手に使否う
200	NMODATをしばらくの様、終らせる。常学、48手に対するときに貢助
ティトクス	ステータス異常の「意」を台表する。書を持つNMCとの転替では必要
E-JV HI	AyaのHPをODやつ小の様する。大きなダメージを受けたときに
1917	NMOD双撃を、PEバーを対賛して映る化する。カなら使える
エナジーショット	PEJ(一をすべて消費して、NMC1体に運動の一葉を発射する。競力の剣
コンフューズ	NMCをしばらくの時に変乱させる。スロウが気からい物学にはこれ
ヘイスト	Ayaの移動スピードと、ATバーが指する学さを?他にする
E≕li/ Ex	AyaのHPをおがイントを集する。受料だがPE/1一の消費も大きい
ジェネヒール	PEバーを開発して、AyaCしばらくの間、ヒーリング効果をつける
×2-092	すべてのステータス異常をお育する。分集用のイナムがないときの最後の手段

※PEは、大きく分けて回復系と攻撃傾乱系の2種類のみ。

■身長 - 189cm

木橋の主人公。NY 市警17分等に配属され て、まだ争年の新米形象 幼少の頃に、犯罪の疑い が残る事故で母親を失っ ており、それがきっかけ で警官を志した。一見お となしそうだが、実際は じばしば衝突し と呼ばれている。



Daniel Bo Dollis **曜年89**:42億 ■身長 - 189cm

28年ものキャリアを持 つベテラン刑事。現場こ そ智官の仕事場であると 信じてやまず、昇進とは 無縁、姿のロレーンとは、 それがきっかけて数年前 に関係している。以来、 現在では8歳になる息子 のベンを男手1つで育て てきた。相様のAyalことっ ては、先輩であり、とき には父親のような存在で もある点を理解者、ちな



みに体質は15kg

■年齢 35歳

■身長 170cm 日本の大学の衛学部に 在職する科学者。有能な 人物だが、研究以外のこ とに関してはまったく無

頓着で、没頭すると1週 職、家に戻らないことも ある。服装や製型も、と んと気にしないクチらし 高然のことながら女 性とは無縁な生活を送っ ている。数学初に日本で 起こったある事件をきっ かけに、ミトコンドリア

を専門に研究している。



いたという場も……。



■.杂香:110cm グニエルが男子ひとつ で實てている1人息子。 実践の始終について割り 切っているように見える が、心の中では悪びえ人 で一緒に暮らせることを 願っている。現在、何美 とは月に1度だけ面会す ることを許されているが **興味が開始してから初め** て迎えるクリスマスに、 2人を検索りさせるため のある計画を考えている



Hans Klama **開催的, 17胎**

■余器: 171cm 冷酷い等かつ無限等か 男で、他人とのコミュニ ケーションを終まない。 かつては医者をおし、そ のは物が有効等されてい たが、ある時期を埋にる トコンドリアの研究に没 領し始めた。最近、遺伝 子に検索する知識を生か し、連接についての研究 核果を発表。ミトコンド

リアにも関係するその新

新なテーマが、学会や間

係者の注目を集めている











SUN





クリスマス規制中に カーネギー・ホールで上 演されるオペラで、念灯 の和主演の空を手に入れ たオペラ女優、幼い頃か ら病気がちて内内的な性 格だったが、オベラとの 出会いをきっかけに女優 を志すようになる。だが いまだに解釈には通って いるらしく、薬を常に携 帯している。12月25日



MINERS AND ■身長 180cm ウェインの上司。武器 管理部の生任で実質的責 任者。典型的な版人気質 で、小柄な体に似合わす ガンコギである。就に精 通しており、高度な改造 技術も持っている。だが その原面、錆の扱ろしき 6期的しているため、銃 犯罪の絶えないアメリカ の状況を概念、厳しく武 器の管理を行っている。

ウェインにとっては、ま

さに"然るべき" 競方。



Wayne Garcia **国**年龄 27歳 ■身長 175cm 17分署の武器管理部の

若手答員。 ガンマニアが 高じて警察入りした。ち ょっとアブない男である。 とにかく銃をオモチャの ように扱うので、トーレ スにいつも影鳴られてい る。今はしぶしぶ出版家 の管理を担当しているが ō

いつの日かトーレスから 武器改造の許可をもらう ことを夢見ている。独特 でトレーディングカート を集めているらしい。





には、ソロコンテートを









荘厳なオペラ劇場のステージで、ついに Eveは目覚めた! 炎上する舞台、そして 逃げまどう人々。クリスマス・イヴの N.Y.を舞台に物語の幕は上がる……。

ジ⇒ホール地下

【必要行動チャート】

いきなりのEve戦から 徹底攻略スタート!

Eve覚醒のムービーが終わるとAyaを自由に 動かせるようになるので、まずはEveのいるス テージへ。そこでEveに近づくと、バトルがス タートする。その後、Eveは逃走。 ステージの 脇に入って舞台裏に行くと、床に空いた穴を 発見できる。そこからホール地下に下りられ るぞ。なお、この大穴に最初に近づいた時点 で、劇場入口に警

▶このセリフのあと、劇場の入 日に警官隊が関係する。地下へ 下りずに入口まで戻ると、警官



官隊が到着するイ ベントが発生。こ れ以降、下水道に 下りるまでに劇場 入口に行くと、1 人の警官から弾を 60発もらえるのだ。

◆穴の右側には、鉄(鉄色)のアイテ ムボックスがあり、中には「国復樹 ボックスは このはてできたものと 木質型のものが登場してくる。大き さはさまざまなので、始えておこう。

目でわかるマッ



















Battle (バルル)
「Reft-fall×1
[2日日以降] Reft-fall×2

Event (1/2/2)

報めて二の地点を表もとルービーが違れ、その後、NMCとの部からルが川 の 当化を表 この会話 画能に入ると、 無性が概との会 目べたと発生 そして、記述が 態を多なが出、面下でもグラを上げた

電量を振び出し、高下で40万を上げた あと、前便の探索が可能になる。 〇「サイヤの無」を入手 近づくと気味が慣れる。その後、光体

を描ると「がくやの機」を入手できる。
〇「けいご娘の後」を入手
一般的が切り替わったある。彼台にある
日記を講べると「けいこ場の娘」を入

を取り中にいる。 事態の中にいる。 等のオラム はっておけば何 もしないが、近 ついて話しかけると、突然N

して味いかってくるぞ、 (一味) (マ)からの信息 おから2番目のロッカーを助けると手 のの味が動き、あるメッセージが

ORat I - hallとバトルを 2のクローセットを対すると、窓が中 からればいるはが、近常が強いてもでい ればなる。このペトルを終えた後、もう 一般クローゼットを強いてあよう。する と、「P220」を表示できるのだ。

でアイテ 人間。 単の表が他と 単わっているあ

たりを調べてみ よう。すると独二穴が空いて、風の絶し部屋 に行けるようになる。ここには「おプロテク ターがあるので、忘れずに入手しておこう。



けいこ場に入り、第2形態に変化した Eveと対峙するAya。「再び……ミトコ ンドリアが解放される日がやって来た」 その言葉の意味とは、果たして!?

けいに場⇒下水道①

【必要行動チャート】

EVB第2形態と戦略 下水道におりる



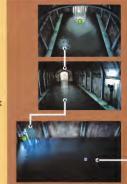
© CAlligator1ċ⊞

Eve第2形態と戦ったあとは 一度戻ってセーブだ! Eve第2形態とのバトルに勝つと、ピアノのところ

て床の穴を発見できる。ここから下りると、下水道 のマップに入る。ただし、一度下りると戻れなくな るので、いったん楽屋に戻ってセーブしておこう。 なお、劇場入口で警

官から弾をゲットし

てないなら、ここで 行っておこう。 ∢ピアノに近づくと、こ の西面に切り替わる。美





このワニには、水準日極が2つ(頭としっ (ア)あるが、第1日間で頭を扱っても与えられるデメージは非常にから、しかも処型な 瓦摩(回避するのは、日は不可能)を(らっ でしまう、まずは、しっぱから組合う。







5つの衝撃波を飛ばす改 撃がメイン。常に左右に ma Ro- ていわげ、ext















M1911A1

第+6(50%)/医模剂1(50%) 2008/ 1 (80%) / 政策力+2 (20%) 弾+15(50%) / 商治廠業(50%) PE防御+1 (50%) / 命中距離+

2 (50%)

攻撃力+1(80%)/攻撃力+2(80 %)

-TOUTHU)

Event(1724)

1ンドルが回転し、右の写 高の位置に主箱が出現。中 には「田復削2」が入って いるので、絶対ゲット!

Eventiditio人だ適時への入口は原格子でいきかれてい て、このままでは通ることができない。まずは、図のと ころにあるスイッチを押して、この鉄格子を開けよう。 また、すぐ左側には理路もあるので、中に入る前に、公 GEV8との表話後、Alligator 1が出現

この位置に近づくと、Eveとの会話イベントが始まる。 その後、この下水道のボス、Aligator i が登場。







Frogl(カエル)			Ratl-sewer(ネズミ)			
LV	4	-	LV		-	
HP	34	5.6	HP	14		
ΣXΡ	4	100 mg	EXP	3	- 100	
99	8	100	88	5	75	
悪	99+6/1328 781	気器は、長い 舌による女摯の み、かなりリー	18	部使用1/印 御用2/蘇生 東	能力的には、 ホール地下の4 ズミとはは約L	
双擊法	西による双撃	テガあるので、 なるべく傾合い をとって変わり。	双聲法	火災弾、 力みつき	攻撃関係が撃・ なっている点に 注意しよう。	

けいご場の穴



カーネギーホールの惨劇から一夜明け、麓 場である17分署へ戻ったAva。そこで彼女 は部長のベイカーとともに記者会見に出席 ることになったのだが……。

1階、地下1階

(必要行動チャート)

Avaやダニエルの職場である17分害。ここではセ ーブはもちろん、装備の改造や不要なアイテムを 保管することが可能だ。よってこれ以降はこの17 分署を拠点にして行動していくとよいだろう。







自分だけの最強装備を目指せ!!

この17分響からは、いよいよ装備の改造とす ンナップが可能になる。まず改進をするには、部長 からもらう「改造許可証」をトーレスに渡せばよい。 ただし許可証の数は限られているので、どの装備の スロットを増やすのかよく考えて決めよう。ちなみ にこの時点では、ナーレスからもらう「M18A1」を 改造するのがオススメだ。次にチューンについては、 宝箱から入手する「ツール」が必要。ただしこちら も数に限りがあるうえに、パラメータや追加効果を はずすと装備がなくなってしまう。油意して使おう。 具体的なチューンナップ方法は右に掲載してあるの



つねに新しい装備と 交換していく 一ムでは、ストーリーが単行するにつ

れて次々に強力な武器、妨具が登場する。そこ で常に新しい装備と交換しながら貼っていくの 61つの方法だ。その場合、武器の追加効果は ライフルやマシンガンといった武器系統ごとに 継承させていくのがベストだろう。 ただしツー ルでは追加効果を1つしか移動できないので | つの装備に2つ以上取りつけるのは効率が明



して改造とチューンナップを繰り返していくと いうもの。この場合は新しい袪薬に比べて攻撃 力や防御力が低くなるが、かわりにバラメータ や複数の追加効果を1つの装備に取り付けるこ とができる。装備をいちいち取り替えるのが強 例な人や、いろいろな追加効果にこだわりたい 人にオススメだ。またパラメータに関しても積





電治療薬(50%)/回應期 2 (50% *左から / 裏部のロッカー Cmベスト ※右から2番目のロッカー

中でも「オートヒール」の遺類の類がある た大型の警官が介っているロッカーは、 境時点では鍵がかかっていて同けること ができない。樹はストーリーが進むと入

手できるので、Enずに発えておこう。 ②ダニエルの菓子、ベン量は Ayab98下 I 間の武能管理器から戻って

(ると、)階の樹下の母に)人の少年が いる。彼はAvaの開催であるダニエルの 人息子、ベンだ、どうやらグニエル仕事 と別居中で、男子! つで彼を育てている らしい、ベンはダニエルをセントラル・ パークのコンサートに誘うが、ダニエル は仕事を理由に終ってしまう…… ⑥ 2 つめの許可証をゲット! 最初に訪れた中には何もおこっない会

確定。だが1度アメリカ自然光博物館を 18れたあとに従ってくると、 カー部長から2つめの「別題年可証」をお らうことになる。もしも現時点で改造し たい武器、防具がない場合は、新たな姿 備を入手するまでウェインに預けておく



四海形1

强+6 M18A1 ※初めて訪れたときに トーレスからもらう

口分裏の中でもっとも重要な場所が この武器管理部だ。ここではトーシスに 設備の拡散を、ウェインにアイテムの供

けるのも忘れずに 日曜は何度でももらえる! カウンターの役の中には「弾・6」が 入っている。実はこの様、いった人 IP分 著を出てから再び戻ってくると、補充さ れているのだ。同様に、部屋の奥にある

ERMIL」も概念されているで、
○ (の中国の日本の日本日本)

東下「田の田下の田にある別は、

のロッカーと同じく繋がかかっていて時 けることができない。どうやらこの先は 質数率になっているようだが、実際に入 ることができるのはまだ他のことだ。



を持ったNMCに注意しながら進もう

今回Avaが向かうセントラル・パークは、序盤のカーネギー・ホール地下 とは比べものにならないほど広い。パトルの数も多いので、17分害でしっ かり準備を済ませておくことが重要だ。そしてここでもっとも注意しなけ ればならないのが、岩を持ったNMCの存在である。まだレベルの低いうち にSnake 1 - poison (書へビ) などの敵から毒を受けると、回復が追いつ かず、それだけで致命傷になりかねない。戦闘時はまず毒を持ったNMCを 優先的に倒そう。またこのセントラルバークはアイテムの数も多い。持ち きれなくなったら1度17分署に戻り、ウェインに預けておくといいだろう。

【必要行動チャート】

_











ックスの場所へは、ガラスが割れている部分 から適路の外に出て、右に大きく回り込むと てくると場所が狭いため苦峻することになる。















(アイテム) 東バトカーのうしろ

158980 1 (5096)/98+ B (5096) DDBB## 1 (50%)/3#+ 8 (50%) (50%) / W+ 8 (50%) P8 (50%)/M9 (50%) ツール(80%)/第十15(20%) CPの鍵 ※物の引き出し Spベスト ※樹の中 M203 ※椅子を動かし、奥の棚の中か

CHANGE S 斯伯德斯 助面力+1(50%)/奶圈力+2(50

弾+15 ※枯のウラ ETRIGHT 2 (80%)/3H+15(20%)

Battle (171-10)

alcel × 2 . Strake1-poison× 1 [2回日以間]Snokel×1, Snoke 1-poison× 3 Crowl×2 Monkeyl×1

2 同目以降1Monkey(× 2 States × 2 Monkeyl× 1 , Crowl× 2 [2回日以降]Monkey(×)、Crow(×2 Plant(×2 | Snake)-poison×2

Smakel-poison×2, Crew1×2 vent (1777)

重無帯ソーシの入口と野外音楽意の入 口を通るには、動物機の事務所の中にあ る「CPの味」が必要だ。このアイテム は私の引き出しの中にあるので、先に書 む前に分ず字に入れておこう。また部屋 の中央の椅子を調べると、展開があいて良 の細から誘拐を入手することができる。



コンサートの会場である野外音楽学に

借いたAva。だがその瞬間、集まった転 またもが次々にスライム状の物体へと変 ルの前来であるロレーンも……。Ayala 舞台に立つEveに独口を向けるが、Eve はバークの膨へと去ってしまう





ガ、春を持つ が強い相手でE 知い、 田製力も Monkey1(サル

Snakel(AE)

Plant1(極物) 不良のブーン

後方には西葉で 収集する。特に 密質は影響が足 解手四點

Snake1-noison(赤へど)

収集されると 第十6/常治

annisto:

35	Gre	wl(カラン
0	LV	8
ā	HP	35

パラサイト

くた/招表的

小器りがきく

W. ERSTRA



複雑な迷路の先には巨大な敵が!





野外音楽堂~馬車

下のマップ内の1つ(様の肉こう間)のように、本作では西面 上で見えない場所にアイテムが終されていることが多い。他の











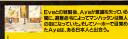








馬童





ストリート⇒ガンショップ、ドラッグストア

無人と化したソーホーはアイテムの宝庫だ!

このソーホーですることは、おもにアイテムの収集だ。ダニエルや前田 の話を聞いたら、ガンショップとドラッグストアに行って強力な武器とア イテムを手に入れよう。また、ここのアイテムは1度ソーホーから出た場 合も、再び取りに来ることが可能だ。持ちきれなくなったら17分署に戻

り、アイテムを整理してから、 じっくり全アイテムのゲット にまわるといいだろう。









で来る場合は、左のドラッグストア総がソーホーへの入口となるのだ。ちなみにここへは確に来ても解 意味、田内が守すぎてアイテム探しどころではない

Trent (TANH)

が落むと「改成許可証」と同じように、依例の 改造(スロットの地位) W たくさん集めておこう

ノーホーからば、普通に道を歩いていっても のドアを調べればOK





(アイテム) 2 (20%)

装弹数+1(80%)/装弹数+2

は、遊加効果 "盗み" かけいている。 基本的に 物は、落とすアイテムとは別のアイテムを1つ ずつ持っているのだが、これらを奪うことがで

た入手するアイテムは必ずしも一定 ではなく、アイテムデータにあるよ うに、確率によって普通とは違うも のが平に入る場合もある。ときには 普里なアイテムが出るまでリセット しながら粘ってもいいだろう。 MAP DATA



すべてのアイテムを見つけだすには?

ガンショップとドラッグストアで年に入るアイテムの中には、か なり分かりにくい場所に配置されているものかある。その中でもガ ンショップのカウンター裏にある「ツール」と、ドラッグストアの 棚に置いてある「回復刻3」は見逃しやすいので注意が必要だ。ま



裏のこの場所を調べると「つ



PE防御+1(80%)/PE防御+ 2 (20%) COUNTY 2

防御力+1(80%)/防御力+2

CBR#+1(89%)/CBR#+ 2 (20%)

JP. チューンナップガイド その2

器・防具にあわせた

チューンナップを!!

このソーホーから武器、防具の種類やツールの数が増 え、以前よりもチューンナップの幅が広がってきたはず ただし、チューンナップの仕方によっては、親国が有利 にも不利もなるので、じっくり考えで行うことが必要だ。 ここでは武器と防具、それぞれについて、現時点で行え るチューンナップ例を考察していく。これ以降に ーンの方向性を決めるとき 必当にしてほしい。

はり強力な装備を作ろう

防具のチューンナップ

ストーリー序盤から中盤の武器のチューンで 重要と見られるのが追加効果の「連射度」の付 け方。これが多いほど1度に攻撃できる回数が 多くなる。ただし、射撃時のモーションが大き いライフルなどは攻撃する時間が長くなるので 複数の動の攻撃などは非常によけにくい、必ず しも「3連射」より「5連射」の方がいい、と いうわけてはないのだ。追加効果を生かすも殺 すも、付ける武器と、相手となる前の数やその 性質したいとなる、ということを覚えておこう。 パラメータを引き継いていくチューン法につい ては、油toth果がどうしてもおざなりになる Aya自身の「アクティブ・タイム」を同時にBP などで成長させることも必要になってくるのだ

現時点で登場する防具の追加効果は、「オート ヒール」と「アイテムスロット+1」のみ。と ちらも非常に使える追加効果なので、強力な防 具につけておくといいだろう。ただし、この2 つの追加効果をいっぺんに1つの防具へ付けて しまうと、取り外すときに1つがムダになって しまう。防具の追加効果の場合、1つずつ別の 防具に付けて、異なる効果を持ったものを状況 に合わせて使い分けていくという方法が効果的 なようだ。また、防具のパラメータで、まず重 事なのは別御力だが、PE防御力やCR回避率も 成長させておく必要がある。今後、これらのパ ラメータを重視してパワーアップさせた防具を 1つ用意しておくと役に立つだろう。



同僚から弾丸をもらいつつ進もう!!

襲撃後の17分署に出現するNMCは、セントラル・バークのそれとは比較 にならないほど強力。Ayaのレベルだけでなく、武器と防具もしっかり強化 していないと太刀打ちできないぞ。悪内に倒れている間傍の刑事や整官を 調べると弾丸を入手できる。また、ほとんどの部屋でアイテムを発見でき るので、扉を見つけたら必ず 中をチェックしよう。

【必要行動チャート】

≪平内で無徳な居と 比している容容たち、 彼らから入手できる **9**年九は、絶対は1870



17分署帰還⇒VSケルベロス

地下1階へ











17分等に戻ってきたら、まずはオフ







	15	
HP	70	
EXP	26	
BP		

/83	PE収集の火
	沈弾は、疣い場
	所で単だれると
	かわしにくい。
	ガみつきにも注
	遊が必要だ。

強+8 ■警官より入手 弾+15 ※ワーナーより入手

図復刻3 ※右から2番目のロッ 押+6 ※警官より入手 トレカ ※鍵のかかったロッカー の中に、3階で「ロッカーの鍵」を 入手するとロッカーを開けられる。 **弾+15 ※ニックスより入手**

Cmベスト改

Rattle (/THI)

Rat2×1, Grew2×2 2回目以降]Rat2×1. Crow2×1 Spider1×1

Event (1777)

砂束された原内の様子を見て、原何す ンを救出するため、「人で中に突入して しまう。前田からは謎のアイテム「ハマ ヤ (破壁矢)」をもらえるが、その効果は 本出に謎、 初度なようなら的数管理能の ウェインに預けてしまおう

B先に2階へ行こうとすると・・ 「日本の17分号であるに向かうへき場

先に2階へ向かった場合は、同僚のこ クスと審官たちがNMCと収う地面が見 られるのだ。 結局、そのあと地下 1 指に 用かうことになるのだが

○会議室で「Cmベスト改」を入り 会議室にあるアイテムボックスからは、

オートヒール。の追加効果を挑戦した影 ル系の約月を使用しているプレイヤーは、 地下!用に向かう前に入手しておこう が、陸寄物の少ない、広い場所での機能

くた/日原列

京撃して倒そう







第十日 ※キャシーより入手

回夜期 2 MP 5K

攻撃力+1(的%)/攻撃力+2

Battleurw Dooman×1, Crow2×1 [2回日以降]Bogman×1, Crow2×2

警察大吉に行くと、キャンーが倒れて いる。彼女の話では、ペンか警察大のシ 一パを辿って出ていったらしい。 大会の

進に例の液体が残っていることから、す でにシーバがNMCと住している可能性 は高いのだ。ペンが他ない!

●お見事日前の元前 ※お手がでは、トーレスがNMCの

襲撃で消死の重傷を負っている。 ウェイ ンとトーレスの会話からは、トーレスが 減しく気器を管理するようになった理由

man(太男)

印度所2/#

1階へ

/e襲撃後)2階



3階へ





ができるので、設備をチ ーンしたうえで、2階 より先を日指すというの

特別の「武装倉庫の職」 を入平! しかし、飲器 倉庫には驚くような強力

な武器があるわけではな





(アイテム) 弾+8 ※管官から入手

PE助御+1(80%)/PE助御+ (20%) 四部州3

武程官庫の課 ※手に入れると地 下1%の武器倉庫の中に入ることが できる

CR回避+1(89%)/CR回避 + 2 (20%) 回復利3 ※私の上の小箱

Battle

Scider×2, Rat2×11 Spider ×3 Dogman × 2

Event (1/12h)

為に迫もうとすると、20%のDog 時に関ってこられると非常にやっかいな ので、1体ずつ確実に減らしていこう **利限が終わったら、周の経度の机に乗っ** ている「武器倉庫の館」を入手する。





撃PS特別編集のこの一冊しかない!! (電撃攻略王/定価¥958税別) 次号(4月10日発売)もゲーム後半を徹底大攻略!

をわかりやすく書いて、158ページのあて先まで送ってね。

56

データなどで、この超大作のすべてを徹底解析。"完全" を求めるなら





本格派麻雀ゲーム「牌神2」、コンビニでいよいよ新登場。

あの松村邦洋を実況に起用し、麻雀が大好きな人を満足させる本格派麻雀ゲーム「除神2」。このゲームは、松村邦洋と共に 世界各地を転載しながらブロ省士と対局する「麻省グランブリ」、対戦相手をフリーに選んで対局できる「ブレイバート」や、 初心者でもわかるように麻雀の基礎から教える「学習バート」を用意。プレイヤーのレベルを大きくアップします。さらに、森 雀ゲーム初の振動で感じるデュアルショック対応。「しゃべる! ふるえる! 学べる!」の麻雀ファンが待ちに待ったゲームです ★プレイパート ●麻雀グランブリープロの雀士たちと世界を転載しながら行われる「麻雀グランブリ」。

松村邦洋の実況と世界各地の特色あふれた演出で、プロ省士と対局していくモードです。 ※特典療法…対観 根手を自由に選んで対局するフリー対局モードです。ただ打つだけなくボイント特典制度も得入しています。 ★学習パート ●基本学習…初心者でもわかるように、販省の特殊な用頭解説から、プレイするにあたっ 形式で麻雀の役を覚えます。 ●テンパイ麻雀…打ち方も役もひと通り理解している人のためのモード。テ



ンパイにするには、どのような牌の切れ方をすれば早いのか?効率の良い切り方を覚えるモ ○発売: (株)スクウェア○対応機種:プレイステーション○価格:5.800円(税別) ©1998 スクウェア "息"マークおよび "Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタティンメントの会様です。



デジキューブのあるコンビニなら、ほしいソフトがいつでも買える ゲーム買うなら、コンビニだ。



送料わずか200円 お近くにデジキューブ提携のコンビニエンスストア お申し込み・お問い合わせは通道料無料のフリーフォンで、



●HEXARSI MERKUTURTI ●HARRICHE 「銀行銀3 クレスルカードをといるものまたいは行っておりません。 ●中海機能、手機制を 化二円機能が削削を発音す、●用売間を目的を組ませたる申込みしたといったが展覧にして ●A配けてお品がA中の円を、配っている。 日本はよっておない。 本でがまり、 また、出版の場合は、未開め、間、用品が開発ではあれる。またがまです。 ままねら





感動のエンディングまで完全攻略!

もう「バイオ2」は味わい尽くしたという 人たちに、今回は隠し要素を一挙公開。 もちろんまだ終わってない人へのフォロ 一も万全。エンティングまでガイドする。

バイオハザード 2

マシンガン(弾数∞)

『バイオ2』に隠されていた、さまざまな秘密を大公開!!

種類の隠し武器を '##!

前作同様、「バイオ2」にも弾数無 知識の強力が強! 非関が用意されて いたぞ。しかも今回は3種類! 中に は善通にプレイしていたのではお目 にかかれない珍しい武器もあるので、 ぜひゲットしてその破壊力を楽しん でもらいたい。ただ、例によって条 件はかなりキツイぞ。果たして、す べての隠し武器を入手することがで きるかな?



▲条件を満たせば せのデータをロー ドした際、隠し武 器がアイテムボッ クス中にあるのだ

使用条件

ゲーム中に入手できるサブマシ ンガンと性能は同等。ただ、弾数 が無制限だということが決定的に 異なる。サコ相手だと、足止めし つつ攻撃できるので、非常に使利 な武器といえる。ただ、単発の破



ガトリングガン(_{弾数∞})

インクリボンを1回も使わず、裏シナリオのノ ルモードをランクA以上のスコアでクリアする。

てそのどれらがと

サブマシンガンと同等の連射性 を持ち、攻撃力でははるかに上回 る強力な武器。ただ、攻撃の操作 をしてから弾が出るまでにかなり のタイムラグがあるため、リッカ 一など、薬早い動きをする酸にそ のスキをつかれると少々つらいと ころがある。



ロケットランチャー(弾数∞) 使用条件

築力に欠けるので、ポスクラスが

相手だと少々つらいかもしれない

2時間30分以内に、表か裏のシナリオのノーマルモ ードをランクA以上のスコアでクリアする。

前作にも隠し武器として用意さ れていた弾数無利限のロケットラ ンチャー。発射されるまでに若干 のタイムラグこそあるものの、ポ ス以外はすべて1撃で粉砕可能。 さらに遭いすりゾンピやリッカー にもしっかり当たってくれる。と にかくこの破壊力は魅力だ。





画面にヒビが入る!!

統口が、画面に向かって完全に正面を向いている状態で、 銃を撃つ。

れは前作にもあった際し要素だが、「バイオ2」で はより簡単に見られるようになっている。銃口が裏面 に対して完全に正面を向くようなら、どこでも画面に ヒビが入るぞ。また対応している武器も前作より増え ている。 ちなみに、レオンはハンドガン、ショットガ ンの2種類が対応、一方のクレアはハンドガンのみに 対応している。ヒビの入り方にも、いくつかパターン が用意されているので、いろいろな場所で何回も試し てみよう。

発生条件





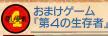


やはりあった 隠しコスチューム

これまた前作にもあった隠 し要素だが、この「バイオ2」 にもコスチュームチェンジが 用意されていた。しかも、今 回は3パターン。ただ、残念 ながら、条件は今のところ秘 忠、でも、寡シナリオまでク



リアしていれば、大体の見当 HO(Allements + う。カギは前作にも出てまた 後が握っているのだ。彼に永 遠の安らぎを与えたとき、な にかがもたらされるハズ。が んぱって探してみよう!



発生条件 裏シナリオを、Sランクのスコアでクリアする。

下水道からヘリポートを目指す、レオ ンたちとは違った視点で展開されるもう 1つの「バイオ 2 5、群がる敵をなぎ倒 し、生き残るためにゴールを目指せ!

ハンク使用武器一覧 ハンドガン

コメント 最初から予備達えを 150別持っている 最初から予測別えを ショットガン Α 15発持っている 最初から予備弾丸を マグナム 8部持っている



レオンの場合

レオンのコスチューム は、至ジャンとタンクト ップの2種類。しかも、 コスチュームチェンジす ると見た目が変わるだけ でなく、ハンドガンの構 え方まで変化するのだ。 実はここに、重大な秘密 が避されている。コスチ ュームチェンジをすると、 ハンドガンを撃つスピー ドが速くなるのだ。気づ きにくいが、これに飲わ





れる場面も多いはす。 クレアの場合

クレアの隠しコスチューム は、ウエスタン風の少々派手 なもの。このコスチュームに 前替えると、コルトB.A.A.と いう紡も一緒に入手できる。 この銃を使うと射撃スタイル がクイックドローになるぞ。



▲祝浄教が6売なので、撃ち尽くすの 一幅、注意も必要だせ

主人公ハンクと

ウィリアムからGーウィル スを奪取するために派遣され た部隊。その生き残りがハン クだ。ヘリポートに向かい、 入手したGーウィルスをアン プレラ社に届けるのが彼の目 的、生き延びるための戦いが、 新たな影劇を生むのか!?



第4の生存者。ワンポイント攻略

ハンクは、最初から持っているアイ テム以外、途中で入手することができ ない。ただ、弾薬は結構豊富に持って いるので、うまく使い分けて警察署 2 F必便上のヘリポートを目指そう。基 本的に、敵が多いところではショット ガン、そうでないところではマグナム かハンドガンを使うのがいいぞ。「第4 の生存者」では、強い海路に敵が群が っているため、蘇原を避けることが非 常に困難である場面が多い。戦うべき ▶こんなところではショットガン。弾薬を効率

ときは、割り切って戦った方が、生き 残る確率は高くなるのだ。ただ、思い のほか道のりは長いので、戦いが避け られる場面では遊けた方が、当然有利 なのはいうまでもない。



※飲給の実用的は、「発の攻撃力や快いやするを考慮し、S・A・B・C・D・Eの 6段階で表しています。なお、このデータは網集を独自で調べたものです。



エイダとの決別、そして……

The same		Made & Street
オン専用武器	-	1000
民格名	実用性	コメント
ンバットナイフ	B E	接近地用のナイフ。初撃力は最新

マグナムの攻撃力がよりアッ 8

BUTTLEFT, VAT. RESIDENCE TO JUST THE STREET 現炉などに火機をつけるために利用する。意外にも、

反動が小さく、使いやすい オート3連続が可能、特殊数には主意 広範囲に攻撃可能な強力な武器 指揮率を高め、攻撃力がアッフ 枚撃力は高いが、反動も小さくはない 年発の攻撃力は小さいかその連絡性は魅力

14

ブレラの研究所と下水道を極秘に結 ぶロープウェイを利用し、惨劇の原 因を作り出した研究所へと向かう! だがそこには、恐るべき形にその姿 を変えたオリジナルGが待ち受けて いた。この恐怖に薬が下りるのは、 一体いつ……!?



▲ロープウェイで研究所へ、だが、そこでは Gの際の子がレオンたちに迫る!!





使いどころはけっこう多いのだ

ここでは、ゲーム開始からエンティングまで のルートを、チャートにして紹介するぞ。チャ 一ト内では、各部屋で入手できるアイテムまで バッチリ解説。これを見ながらプレイすれば、

迷うところはないはずだ!!

ここからゲームスター

レオン固有アイテム

ライター

イベント後席主の死体を調べるとショットガン が入手可能。ハンドガンの弾も2つある。

奥でハンドガンの強を入手できるが、そちらへ

進むと昇を開けてゾンピが出てくる。

表通りA 裏通り日

⑥バス市内ではハンドガンの弾を入手できる。 が、気づきにくいところに違いずりゾンピかい るので注意、ほかの場所には独に何もかい、ソ ンビに注意して、先を急ごう

ハンドガンの弾 インク リボンが入手できる。

西オフィス 18 1Fホール 日西オフィスでブルーカードキーを入手後、|

Fホールのコンピュータで使う

②符合室でハンドガンの弾と響内回覧。○1西前

下でグリーンハーブとハンドガンの弾、「経路段 窓下でグリーンハーブ2つ、信写真特定でイン クリボンと作動報告書2を入手できる。

2つの影像を、向かい合わせて駆然に設置する よう移動させると、パージンハートが手に入る

ソンヒかいるか、それは外には何もない

S.T.A.R.S

ここでは、ハンドガンの 強、殺急スプレー、ショ ットガンを入手できる。 また、クリスの日曜の下 にはユニコーンのメダル がある。あとフィルムロ

▲フィルムDは ある も、この部屋にあるそ。 机を知用調べると・

帰り道では窓から手が出てくるので要注意

ハントガンの弾と作戦報告書 1 かある。 奥の様

炉に火をつけるとバージンハートが手に入る。

ここにはインクリボン、バトロール報告書、4 角クランク、ハンドガンの弾がある。

ンドガンの強とハ

医療室の中にある階段から上に登り、 通路を流 んでいくと落とし穴から下に落ちる。落ちた先 のつきあたりに電源スイッチがあるので押す。 これで初めて、曹架を移動させることができる ようになる。そのあと、壁面に書いてあった通

りに書架を移動させると、ビショッププラグを 入手することができる。また、この室内の机の 上には、レッドハーブが置いてあるので、必要 なら取って、グリーンハーブと調合しておくと 後々心強い

ハシゴを下ろすとIFとの行き来が楽になる。

敷地属 302 F裏口にある死体を調べると、ハンドガン の弾を入手することができるが、カラスがいる ので無視した方が無難。

にはバルブハンドル、ハンドガンの様、イ ンクリボンがある.

バルブハンドルを入手し たら、ここの給水塔で使 う。するとヘリの火が消 え、美術倉庫へ入ること ができるようになるのだ ほかにはなにもないので. 先を急ごう。 ドルを使う。

屋上でヘリの火を消して いれば この部屋に入れ るようになる。この部屋 の片限には、ダイヤのカ **ギ**が置いてあるので忘れ ずに取ろう。また、壁面 に設置された2体の女性 の後それぞれにバージン ハートを使うと、キング



プラグを入手することが

できる。また、そのほか CA VANATURE か置いてあるので、必要 ▲グイヤのカギはこ なら取っておこう。

2 F非常階段 非常階段

このエリアは2円から来れば近り抜け可能。ま た合計でグリーンハーブを3つ入手できる。

この部屋にある小部屋の中には金庫があり、シ ヨットガンの強と警察者の地図が入っている。 全庫を開けるナンバーは、07符合室に適った器 内回航に書いてある。また、非常階級に通じる 罪の前に倒れている死体はハンドガンの弾を持 っている。そのほかにもこの部屋には、インク リボンとグリーンハーブがある。



取り調べ室日

B取り調べ業Aにはルークブラグ、電気コード 教育スプレーが、図取り調べ室8には小さな力 ギが置いてある。ちなみに電気コードは、印西 部下か30楽店下Bで使用するとシャッターが下 りて、ゾンビの進入をある程度助ける。

こにはグリーンハーブがある。なお、ゾンビ が小壁に登録するのでショットガンを使おう。

ショットガンの弾とフィルムAを入手できる。 ゾンビが大量にいるので注意。

ダイヤのカギが掛かっているこの部屋では、八 ートのカギ、グリーンハーブ、ハンドガンの弾

レオンあてのメモなどのアイテムや書類を入手 することができる。

ここから地下へ行くことが可能。また、ショッ トガンの種。グリーンハーブが買いてある。

⑥無下車は今後も通るのでゾンビ大は倒してお こう。 の外塚にはレッドハーブがある。

ここではイベントが発生し、エイダと初めて出 会う。彼女と協力することで、トレーラーを動 かして底に流めるよ うになる。また、隔 にグリーンハーブが

借いてある。もし漢 りHPに不安がある ようなら、これを使 って回復しておいて もいいだろう。

かす。これで先に強いる。

こには**ハンドガンの機**がある。

エイダが言っていた情報通のペンがここにいる。 だが、この時点では非協力的で、特にこれとい った情報は得られない。ペンかいる年屋の隣に は、ブルーハーブとグリーンハーブがあるので 取っておいてもいいだろう。特に、ブルーハー プはこのあとで必要になる可能性が高い。また、 棚の中にはマンホールオーブナーがある。



4冊の中に置い てあるマンホー ルオーブナー " material - dy. 10 こなるので忘れ ず取っておこう

ここにはレッドハーブとブルーハーブがある。

これらのハーブを取ろうとすると、ゾンビ犬が 買を待って輝い掛か ってくるので注意。 なお、マンホールオ

ープナーを持ってい nif ここのマンホ 一ルから下水処理境 へ行くことができる ようになる。 ここで使うのた。

61

629V里場地下通路には巨大クモか2匹いて、通 りおけが困難、なお、彩料理場セーブ雨にはイ ンクリボンとブルーハーブがある。

現時点では先に進めない。 とりあえず戻ろう

BSの研場 A に行ってからここに来ると、プレイ ヤーキャラかエイタに変わる。

丁事中诱路日

⑥工事中通路Bにはショットガンの強がある。 エイグは使えないが、取っておいた方がいい

まず隘路を除りて、木箱を度の壁にくっつくよ うに押して3つ並ぶ形を作る。この際、木箱の 一つは乗り終えてから押す必要がある。その後、 階段を上ったところにあるスイッチを押して水 槽に水を満たす。:

れで部屋の奥に進め プのカギが入手でき る。また、下水処理 場の地図もこの部屋 にあるので、忘れず ▲密にある水箱を乗り越え に取っておこう。 ないと、3つ生べられない。

ここまで戻ってくると、プレイヤーキャラがレ オンに変わる。

この部屋の中には電源パネルが設置されている。 オーバーヒートしないようにスイッチを入れて いき、電力を供給。すると図訳無庫のカードリ -ダーが生き返る。これで包収器庫に入るため

の第1段階は終了。 なお、この部屋の中 には警察署地下の地 図とグリーンハーフ もある。 グリーンハ 一プはともかく、地

図は忘れずに取って ▲E T. E. T. E&2 れるのがカンタンかな?

の部屋の中にはレッドカードキーがある。こ れを取るとゾンビが大量に出てくるので注意。

60機械室で電力を供給したあと、カードリータ 一でレッドカードキーを使うと、ここに入れる。 この中にはサブマシンガン、サイドバック、ハ ンドガンの弾2つ、ショットガンの弾がある。

ここにはマグナム ショットガンの弾 ジョー ジの日記が置いてある。

この部屋では、まず火種をつけたあと、12 13、11の順にコックをひねると金の鑑賞が入手

できる。また、ここにはフィルム目もある。

ここへ来ると、何四郎下 と国東原下Bの2つの原 下にゾンビがかだれ込む。 環気コードを使っておけ ば、どちらか一方からの 侵入を防ぐことができる

▲窓ガラスを割って 侵入してくるのだ

46 保時計台でクランクを使 うと、随し階段が現れる。 これを上り、その先で全

¥.

の歯草を使う。すると さらにその形でナイトプ ラグを入手することがで

▲あとはグストシュー で領領場に前行

ここに来ると、ベンの叫び声が……。彼は死に 際に、署長あてのメールの写しを残す。

59 処理場A 4つのプラグをすべて集めてここへ来ると、最

初のボス戦が始まる。ペンの単い合戦だ。

巨大な別による | 撃は非常に強力。マグナム

やショットガンといった攻撃力の高い武器を利 用して、近づかれる前に倒すようにしよう。小 型の胚に喰いつかれたら、即座に◆キーをガチ ャガチャやって暴れれば、ノーダメージで振り ほどくことが可能。



こで銃を連続だり

ボス戦後は、ここでエイダと台流できる

下水道上字廊下 ここにはブルーハーブが2つ置いてある。

北管理室BIF 北管理室B2F の北管理室BIFには韓

急スプレー、インクリボ ソ、ハンドガンの弾、下 水管理人へのFAXがあ る。総応管理室B2Fに はショットガンの強と マグナムの嫌がある。

▲B2Fではライタ

を使い、灯りを確保。

下水道丁字廊下 ここでイベントが発生し、 フレイヤーキャラが エイダになる。また、下水道の地図もある。

レオンを撃った女を追い、ハシゴを上る。

にはゴキブリに注意し、ダッシュで抜けよう。

吹き抜けBIF の吹き抜けB I Fではイベントが保生。例ばる 習め場に行くと、キャラがレオンに変わる。

プレイヤーキャラかエイダから気絶したレオン に変わり、ここの場所からから再スタート。

83

この底にある2つ の死体を調べると、 オオカミのメダルと ショットガンの確多 入手することができ る。メダルは少々見 づらいところにある のでよく探そう。

メダルは取っておこう

2 匹の巨大クモをかわし、先に進む。

ここでは、バルブハンドルを使うことで先に進 むことができる。進んだ先には、グリーンハー ブ2つとショットガンの弾、ブルーハーブのブ ランターがある。なお、のちに何吹き抜け8) Fに行くことになる ので、2度手間をは まないように、強ん だ先でバルブハンド

ルを使い、通路を元 どおりに直しておこ う。きっと「あ、よ ▲この前後はボス板、こ かった」と思うはず。でセーブしておくといいそ

ここを患まで重むとボス戦に突入。倒すまで、 この部屋から出ることができなくなる。

アリゲーターが出現したら、ダッシュで来た 道を駆け戻り、途中にある高圧ポンペを道路に

ーターがやってきて、 ボンベをくわえ込ん でしまうのだ。そこ をすかさず純で攻撃 すれば、「撃で倒す ことができるデ. -

とも可能。

転がす。そのまましばらく待っているとアリゲ 応、力押しで倒すこ ▲ボンベをくわえたら銃を

撃つ! これでジ・エンド

ここにはインクリポンがある

吹き抜け日1F ここでは、オオワシのメダルと下水管理人の日

何が入手できる。ただし、あらかじめバルブを 使い、消除を料助させておくこと

ここを通って南下水道籍Bへ戻る 78 オオワシのメダルとオオカミのメダルをここの 送行認定機に使うと、先に進めるようになる。

76 郊地下搬入口では、 高圧ポンペを作わず にアリゲーターを倒 した場合に、ショッ トガンの弾とハンド

ガンの間が平に入る ローブウェイ

ロープウェイで移動中、謎の手が攻撃してくる が、数犯撃も込めばそのあとは静かになる

発煙物に火をつけると、武糧ポックスのカギが 見えるようになる。忘れずに取っておこう。

分かれ道を向かって左に道むと、ショットガン パーツがあるぞ。

ハーブが2つある. 資務者の後にはグリ

にはインクリボン、ショットガンの弾、マ グナムの弾、教急スプレーがある。

ここにはハンドガンの弾と工場の地図がある。 また砂車両の中にはマグナムの弾とDOWN **→**がある。

エイダが謎の手の攻撃を受け、倒れる。

危険を添知で密南の外に出ると、そこにはGが! 最強の難との戦いが、今始まる!!



G 2 は、攻撃力が非常に高い強敵、泰い、動 きは決して早くはないので、ターンテーブルを 回り込むようにして、距離を取りながらチクチ ク攻撃していこう。行き止まりまで追いつめら れたら、まだ余裕のあるうちに楽早く相手の陥 を走り抜け、逆回りに進みながら、また同じ事 を繰り返すのだ。



G2を倒し、アンプレラ研究所へ到着。

ここにはマグナムの機、ショットガンの機、グ リーンハーブ、インクリボンがある。

中央にあるブレーカーシステムからメインヒュ 一ズが状を取られている。まずこれを探そう。

電力が供給されていないため、保冷速室へしか 行けない。素直にそちらへ向かおう。

この部屋の中には教養スプレー、ヒューズケー スがある。ヒューズケースを作業ポックスで使

うと、メインヒューズが入手できる。

メインヒューズを入 手したら、中央のブ レーカーシステムで 何う。これで、回来 通路 (例)、回河流路 (物)のシャッターを 開けることができる

ようになる.



とりあえず、前傷官 | へ向かう。

ここにはブルーハー のブランター、火 USE ERICHAN セマニュアル、ユ サー管線方法があ る。また。対B.O.W. 用ガスもあるが、実 際の効果はなしり

倒して進もう。

▲ライターか火炎放射器を 伸えば関するへ行ける。

インクリボンとショットガンの弾か2つある。

リッカー改が2匹いるので注意

シャッターを開ける と鬼の道路からイビ 一が2匹待ち受けて いる。回信室1で入 手した火炎放射器を **(**歩うか、破壊力が高 いマグナムを使い、



6段(上) 階段(下) いきなりイビーが「匹いるので注意。また、米 にはグリーンハーブが2つある。

114 ここにはグリーンハーブか3つある。ただ、リ ッカー改が3回いるので警戒しておこう。

わかりづらいが、この部屋のコンピュータを開 べると研究所の地震が入手できる。

ここにはレッドハーブがある。回常算室へ向か うと、上から虫が繰ってくるので注意!

1091 電算室 この部屋は巨大な絵が守っている。これを信し コンピュータの上にいる虫も排除したら (絵で 整っても全然平衡)。 タユーザー登録をす ることができる。た だし、今はその効果



CE GUEST ワクチン生成業

ここのロッカーにはマグナムパーツがあるが、 入事するには常発度のカギが必須、また、部屋 の奥ではラボカードキーを入手できる。

ラボカードキーを使うと思か聞く、実内の電気 を点けるとMOディスクが見つかるので取ろう。 また教象スプレー、マグナムの弾もある。

エイダの容体を心配して戻ってみると、すでに もぬけの絵、仕方ないので探索を再開する。

MOディスクを持ってくると、アネットが登場 倒れた彼女からローウィルスが入手できる。

ここに変るとレオンの目の前に証を構えたエイ ダの姿が、彼女はGーウィルスを寄せとレオン に迫るが……

このコンピュータ にM Oディスクを使 うと、シャッターが 開いて企会部が施下 2~行けるようにな る。ボス町があるの で、母管制度でセー TON.

▲ここでMOディスクを使

プしておくといい。 ここには特に何もない、先を急ごう。

Ġ<u>á</u>l 脱出用のエレベーターにたどり着いたレオン。 だが、そこに最強のGが姿を現わす!

基本的な耐い方はG2のときとまったく同じ。

今回は無理に相手の近くをすり抜ける必要がな いので、前よりは簡単に倒せることだろう。あ とがあるので、こ こで無駄なダメー ジを受けないよう

▶部等を数って攻撃。 マグナムならすぐ倒



勤きがあまりに早いため、完全に攻撃を避ける

ことは難しい、回復アイテムをたくさん持って いるのなら、それをガンガン使いながら、開き 直って接近戦を挑 んだ方が、どちら かというと早く倒

▶二の勤きを見切る のは困難、多少のダ メージは関係しよう。

せるぞ



これで完製 MAP一覧表 (**)



マップ州の高度の番号は1924~4509項号ナー 小の原屋等に付抗しているで、ある、マップ内 の色の無、場分はレキンでださけくことのできない もら一致しないので注意してほしい。マンプリの 記号は本土が高の別、△=北京、ローインクリオ 、ヤー国位アイラム、トー電券で入る。◆= 通常アイテム、□=マッアや音様など、■=フィ シャドラクス・ファータイライク・を表している。























各部屋にあるアイテム一覧表 の弾は貴重品。確実に取っていこう。

- 【市街地】 1:86808
 - 2:ガンショップ ▲ハンドガンの様((5) AND KHIDOM (IS)
 - 3 : 25542 ▲ハンドガンの発 (30)
- 4 : **M255**00 5:表語りA 8:八大郎内
- ンの8章 (15) :表通り日

8 : BRITANNE 【警察署] F)

- 9:MERCHE ▲ハンドガンの様 (IS)
- ★パージンハート □代税報告書! 10:1000
- ▲ハントガンの弾(15) ■<0.20 HBQ</p> *482722
- バトロール報告書 11: 790FF
- ▲ハンドガンの6年 (IS) ■ゲリーンハーブ
- 12:金剛(49) 13: (902) (80) ▲ショットガンの(to
- 14: 陽線形下
- ♥クリーンハーブ ●グリーンハーブ
- 15: WARRING ●インクリボン □批雑報告費 2
- 18: 西オフィス ▲ハントガンの弾(15)
- **♥**グリーンハーブ **ハートのカギ * bプルーカードキー
- 17: 符合室 ▲ハンドガンの(株 (15) 18: 1 Fホール
- ▲ハンドガンの9k (10) インクリボン
- ◆スペードのカギ 19: 取り調べ搬A ●収算スプレー

- ★ルークブラク an: momowe 21:休憩部下
- 22:東斯FA 23:12/8/09/98
- ★全の資本 24:東オフィス ▲さハンドガンの後(15)
- ▲bショットガンの神 ・インクリポン ●グリーンハーブ
- 口間修用の地面 25:東東下日
- ▲ショットガンの対象 **■**グリーンハーフ 26 : 300,000
- ▲ショットガンの他 27: ##99969
- ♥グリーンハーフ ●グリーンハーブ 28:小庫
- ▲ハンドガンの物 (IS) ●インクリボン ★バルブハンドル 29: 80008
 - 【警察署2F·3F】
 - 30:2FMR

 - 31: S.T.A.R.S. N-A ▲ハンドカンの(# (15)
- ●対別スプレー *ユニコーンのメグル 32: EMITA
- 33 : (FOREIGN ◆レッドハーブ ★ビショップブラグ 34 : (DAN) THE ▲ハンドガンの後(IS)
 - 35 2 F 8-8 39: 2Fセーブルーム
 - ●インクリボン ★小さなカギ □経費の目記A

- 40: ヘリ網下 41: 医液疱疹 ▲ショットガンの機
- ★ミダイヤのカギ ★りキングプラグ 42:屋上
- 43: 2 FWD ▲ハントガンの鍵(18) 44: 2 F4KWR469 ●グリーンハ 45:3Fホール
- 46: 時計台 *ナイトブラケ 【警察署B1F】
- 47: 個面報地下 ▲ハンドガンの弾(18)
- 48 : 553646 *** クリーンハーブ *マンホールオープナー
- 口を長あてのメールの写し 49:大会 Maley En-7
- ♥6プルーハーブ SO: BY FRIENDS 53 : FC894
- ▲aハンドガンの強(15) ▲ b ハンドガンの後(15) ▲ミショットガンの弾
- 54 : MHEN
- ●クリーンハーブ 口管客室地下の地図 55:地下東 56: 构形家
- **★レッドカードキー** 57:外衛 **♥**レッドハーブ
- 【下水処理場】 SB: NORMAN 59 : XHENEA EO : XHENEET
- 81: 処理増セーブ四 ●インクリポン B2: AVENUE FAMI 63:水槽
- ・ か報 ★クラブのカギ 「T下水体理様の銀図 64: 用外通路

- 85:工事中通路日 ▲ショットガンの利 BE:工事中連絡A
- 67: 処理常セーブ東 [下水道B1F·B2F] 70: 吹き抜けB1F
- ★オオワシのメダル □T未管理人の日報 1001,0000 72:北部聖練B1F ▲ハンドガンの86 (32)
- < 0.00 (1) (40)</p> □TF米領理人へのFAX **9**00037
- 73: 下/km L 字框下
- 76: 地下搬入口 (注1) ▲ロハンドガンの後 (19 ▲bショットガンの社 77:3960
- 78: TXGMAD 79: 吹き歩/月2F ▲ショットガンの様 ●8グリーンハーブ
- ●bグリーンハーブ ♥ 0 ブルーハーブ (ブランター) 80: #C/\Q#88 81:ゴミ湯め場
- ●インクリボン 83: TASBEA ▲ショットガンの神
 - 85:北陸軍軍B2F ▲キショットガンの別 AD TOTAGE
 - 88: FXXETPER [工場B1F・1F]
- 89:ロープウェイ乗り場 ★国路ボックスのカギ 90:ロープウェイ 91:#XT5#881
- 92:地下網路2 ●グリーンハーブ
- 83: ターンテーブルエリア ▲ハンドガンの別 (IS) □正場の地図 94:/(木)儿鄉 ▲キショットガンの弾

- ▲ bマグナムの86 ●インクリボン●収算スプレー
- 86:ターンテーブル 98:1964 ▲マグナムの発達
- 【アンブレラ研究所B4F】 97:エレベータ 98: 新開業
- ▲ミショットガンの弾 ▲もマグナムの対 ●インクリボン
- 89: ターンテーブルB4F 100:6881 **A米RXXXX**
- ●ブルーハーブ (ブランター) □●研究施設保安マニュアル 口トユーザー登録が落
- 101:18年2 ▲ショットガンの例 ▲ショットガンの例
- 182: (55) 103:メインシャフト
- 104: 明明 (上) ♥グリーンハーブ ●グリーンハーブ
- 108:冷柳鄉 **Eコーズケース
 - 107: 東海路 (市)
 - 108: CTスキャン家 ▲マグナムの弾 ●対象スプレー
 - 「アンブレラ研究所BSF 109: 南時家 110: TPRF
- ♥レッドハ 111:ワクチン生成剤 **★ラボカードキー**
 - 112: 199038 113: RMQ (T) 114: 愈朝康下 ●グリーンハーフ
 - 115: 成研修下2 116: G麻蚕

POINT攻略

戦いも熾烈になるゲーム終盤で りにくいポイントを

下水道から先に進むために必要不可欠なアイテム、オオワシ いるため、見過ごしてしま いがちなのかやっかいなと ころ。これらはそれぞれ、 **河吹き抜けB1F、⊗下水** 適路Aにあるので、注意深 く調べよう。なお、仮にエ イダで発見しても入手する ことはできない。 レオンで 入手する必要があるのだ。



ほかの場所と違い、研究所の地図は壁に装 ってあったりすることがない。これは、(9等) 別家のコンピュータを述べることで入手する ことができるのだ。つい見落としてしまいが



を供給する手

研究所内部には、ブ レーカーシステムから メインヒューズが抜か れているため、電力が 供給されてない場所が ある。これを解決する ためには、メインヒュ



が必要だ。その方法は、 ここで紹介している通 ▲係令東東でヒュースケ

ースを発見! これを冷

決定の事にある作業ポッ

ンヒューズが したらメインシャフトへ!

●創産 1から通風口をたどって行くほかない。 @個室1にある火炎放射器か、ライターを使 い、謎の植物を抹除してから進もろ。



れこせが、 記録ボック

は器ボックスのカギのありか

ナムバーツを入手するため には、武器ボックスのカギ が必要。このカギは、窓口 ープウェイ乗り場にある。 ここで発煙間を発射すると その光でカギが見えるよう になるのだ。忘れずに入手 しておこう





(1)ワクチン生成室のロッカーの中に は、マグナムパーツが入っている。こ れをマグナムと組み合わせると、最強 の武器・カスタムマグナムが完成する のだ。これからの激しい軽いに、非常 に役立ってくれるぞ。

砂電算室で巨大な銀を倒し、コ ンピュータ上の虫を排除するとの Gカプセル室のスタッフ登録かで きるようになる。このために必要 なパスワードは、毎個常1にある 研究施設保安マニュアルに書いて

あるので忘れずに 読んでおこう。た だ、ここでスタッ フ登録をしても、 現段期ではゲーム

に何の変化もない。 もしかすると次の クレアてのブレイ で、なんらかの変 化があるのかもし れないが……?





▲HBT 77~7000 スタッフ登録しても、今は 何も起こらない。

ターンテーブル

移動するターンテーブル上での織い。 狭い空間でいかに立ち回るかが勝利の

巨大なカギ爪を武器に迫るG2。

カギとなる。





対ポス攻略 相手(

中央に車両かあるため、非常に 特い場所での触いを金儀なくされ る。接近されると強力なカギ爪の 1 堅 (大体、1 祭締らうともう1 祭必ず慎らってしまうので、この 場合2繋かな?)が怖いので、こ



ットガン、もしくはマグナムを1

~ 2 発撃ってから、ダッシュで再 75節謝を取り、また攻撃というよ うに、ヒットRアウェイの戦法を 取るのが無難。なお、ショットガ ンなら10発程度、マグナムなら7 ~8発で倒すことが可能だ。



り強力な敵が待つ終艦戦の激烈な戦いに勝ち残る

ための必勝法を伝授

116 G倉庫

脱出用のエレベーターの目の前。そ こに最強にして最後の敵が現れる!

この戦いでは、時間も大きな敵となる。 基本的には長いカギ爪を使い。 G2と同じ攻撃法で攻めてくる。



対ポス攻略

20個百法から2と同じなだけに、 こちらの戦い方も、基本的にG2 のときと同じでDKだ。しかも今 回は、地形が数字の8の字をして いるので、選げながら攻撃してい れば違いつめられる心配は一切な い。耐久力も下がっているし、こ





の段階ではそれほど怖い相手では

ないだろう。ただ、制限時間内に

脱出しなくてはならないので、あ



すさまじい速さ で襲いかかってく る。その動きを見 切るのは実に困難







対ポス攻略 攻撃力の高いマグナムを使おう

G3にある程度ダメージを与え ると、G4へと進化する。 獣のよ うな形態となり、その機動力はこ れまでをはるかに上回る。相手の 動きを読んで、ノーダメージで倒 そうとするのは非常に難しい相手 だ。ここは開き直って、回復アイ テムを多数用意し、部屋の角で待 ち組えて接近船を抜むという捨て 際の樹法を取ろう。結果的に、こ ちらの方が早く倒せるのだ。オス スメはマグナム。これなら7発で 倒せる。ショットガンでも、接近 して攻撃すれば10発程度で倒すこ

とが可能だ。







武器名

クレア固有アイテム

グレネ-

シェリーを救うべく最後の敵に立ち向かう!



お届けしてきたクレア編の攻略製 6、いよいよ大詰め。残すは下水道 の後半からアンプレラ研究所までの 最終エリアだ。この範囲でレオン機 と大きく異なる点は、研究所内での 行動。クレア纒の場合、Gーウィル スに感染したシェリーを救うべく、 ワクチンを作成しなければならない のだ(ワクチンの作成法はP.76を参 照)。出現するポスや途中の行動など はレオン縄とほぼ同じ。いままで温

存してきた弾薬を惜しみなく使いつ

▲研究所内でアネットからワクチンの作成法



ガン 川	D	も豊富なので常に持ち歩くようにしよう。	つ、総終決戦へと進んで
/ 3	С	1度に3本の矢を発射。影外と強力な武器 だが、複数の動に対しては不可き。	7
-ドランチャー	А	グレネード弾、火炎弾、硫酸弾が被填可能。 煎によって弾薬を交換するのがポイントだ。	
シンガン	В	1発の攻撃力はハンドガン以下。だが連射 力が高く、他の足止めができるので便利。	
フショット	D	射撃後の反動が大。連射力电低く、使し響 手はよくない。アイテムボックスに割行?	

机の引き出しやロッカーなどが開けられる。

攻撃力が低く、使い勝手もあまりよくない。 アイテムボックスに入れておいて問題ナシ

クレア編攻略チャート

スタート地点となる市街地から、最終エリア の研究所まで、クレア鎮でのすべての行動をデ ヤートにして徹底攻略だ。このチャートでは、 全部屋を一度は通過するようになっている。そ してそれぞれのプロックでは入手できるアイデ ムはもちろん、出現する敵も網探してあるぞ。 この順に進めば迷う心配はないだろう。ただ姓 時間クリアを目指す場合、行かなくてもいい場 所も! そこはキミ自身で攻略してみてほしい。 裏通り西

ゾンピは7体、歩道を利用して駆け抜ける。

イベントでゾンビ4体が出現。主人の死体には ボウガン、店内にハンドガンの強×2がある。

3	路地
4	裏路地
5	表通りA
6	バス車内
7	表通り日
8	警察署敷地

熱地とバス事内で、それぞれハンドガンの機が 手に入る。ゾンビは熟地に4体。実践地に3体。 表通りAに 4体、バス車内に 2体、表通りBに 6体。警察署敷地に2体が待ち構えている。



受付のコンピュータを起動させよう。

内回覧と奥の机から救急スプレーを入手。回 覧には回東オフィスにある企庫の番号が!

リーンハーブと警官の死体からハンドガンの **弾が入手可能。通路を進むとリッカーが出現。**

グリーンハーブが2つ手に入る。ここにいる4 体のゾンビは、すべて倒しておこう。

店書2とインクリボンか入手できる。ま た奥の小部屋ではフィルムの現像が可能だ

廊下にある3体の影像のうち、小さな2体の位 菌を入れ替え、向かい合うようにして環境に動 かす。するとバージンハートが入手できる。

ロッカーからクレネードランチャー、クリスの 相から、クリスの日間とフェコーンのメダル そのほかハンドガンの強とクリスあての調査報 告書が入手できる。また、とある机を50回題へ るとフィルムロが入手できる。二度と来ること のない部屋なので取り返しのないようにしよう。



tt. BEERn-コーンのメグル が置いてある。 真っ先に誘べて 入手すること。

ユニコーンのメダルをホール中央にある彫像の 前で使うと、スペードのカギが入手できる。

バトロール報告書とインクリボン、それに何時 計台で必要になる4角クランクが手に入る。

まチャートにある。数字と整理名はP74~P75にある"MAP-模表(クレア線)"でMAPや内に記載された数字と影響の名に対応しています。 ※世級の表示性は、1-発(1回新名)の対象力や性、やすさを発達し、S・A・B・C・D・Eの名詞語で表しています。なお、このテータは編集部独自で語べたものです。 ※フィルムDはGISTARSの一ムにありますが、現時点では境所を公開することができません。

ハンドガンの弾と火炎弾が入手できる。また、 イベントでレオンと出会い、無線機をもらう。

室内にある際段を上り、通路を進んで下の小部 屋に下りる。小蛇屋には木棚の仕掛けを輝く手 掛かりとなる絵が飾られている。それを確認し たら、小部屋にあるスイッチを押して外へ。そ して本棚にあるボタンを押し、その位置を絵の 通りに移動させればサーベントストーンが入手 できる。またここにはレッドハープもある。



敵はゾンビが3体。通路の中央には非常用のハ シゴがあるので、降ろしておこう。 2Fセーブルーム 重要なライターとインクリボン、そして秘書の 日配Aが入手できる。 先に進まず I Fへ戻れ。

臭の小部屋にある喉炉にライターで火をつける とパージンハートが入手できる。またここには 財政告書 1 もある。レオンと近い、例2 Fセ -ブルームにあるライターを取ってからでない と、バージンハートを入手することはできない。 ライターを手に入れたら真っ先にここへ!



4項がの前でラ イターを従用。 レオンには態度 と適回りになる

ゾンビが2体出現。戦わずに罪を結けよう。

カラスが多数出現。警官の死体からハンドガン

の強が入手できる

42

4体のゾンビが待ち受ける。四小屋へ急げ。

バルブハンドル、ボウガン、インクリボンが入 平できる。患の脂を開けると、2体のゾンビが 小屋の中に入ってくる。 間けないように!

42

道林の座でパルブハンドルを使うと水が喰き出 し、ヘリの炎を消すことができる。

毛術倉庫

ヘリの長を消したことで、何美術倉庫への遊が 確保できる。ここではダイヤのカギが入手でき るぞ。また、2つのバージンハートを女性のレ リーフの前で使うことでジャガーストーンの半 分も手に入る。そうしたらカラスが出現した総

2 F第日を通り配2 F非常財政 ▼入手したさつのバー ジンハートを2体の女

▲ハートのカギはBS物の 大幅に置いてある。 光る のですぐに気づくはず。

グリーンハーブか 針3つ入帯できる。

死体からハンドガンの種、実内でインクリボン とグリーンハーブ、小部屋の金庫から破職機と

東京の財政が入手可能、委号は第内担覧に ソンビ6体が出現。クリーンハーブが入不可能。

ゾンビ4体が出現。レッドハーブが入手可能。

取り間べ室日 Aで電気コードとイーグルストーン、Bでは八 ンドガンの確かせれぞれ入事できる。Aではア イテムを取るとリッカーが突入してくる。

フィルムム、ボウガンの矢、それに堪れたロッ カーの中から、プラスチック情報が入手できる。 6体のソンビが待ち受けているので要注意。

日押収品金庫にある原を抜けてここへ。この部 屋ではハンドガンの弾 グリーンハーブ、レオ ン布でのメモ、それに小部屋から保留が入手で

きる。小部屋に入るとゾンビが「休出現するの で油断しないように! プラスチック場所は信 管と組み合わせると空成



◆野切品意味で 入手したプラス テック類弾と領 管を組み合わせ ねば、プラスチ ック領陣の完成

中球したプラスチ ック傾硬をここに ある特勢の数で体 うと、臭へ続く道 が関く。その通路 を通って先に進ん でいくと、俗字云

きるのだ。

宝へ行くことがで ▲プラステック場役で選絡を

塞ぐへりの残骸を壊破

最初はイベントのみ。横の謎から臭へと進め、

38

奥の小磁屋にある電源を入れて進むとイベント 発生。教養スプレー、秘書の日記B6入手可能

ハートのカギと署長の手配が入手できる。包束 オフィスの既にある罪を開け、谷東殿下Bへ

グリーンハーブが入手可能。地下へと進もう。

ゾンビ大が2匹。 図にグ

地下の地図 とグリーンハーフ が入手できる。武

特性の数を抵ける カードリーダーに 御力を供給するに は、右の写真のよ うにスイッチを操 作すれば0 Kだ

上と操作するのがいいだろう

ブが入手できる。 /ンビ犬が2匹 レット

通路△

一度はこの部屋へ入らないと先に進めない。

砂料理場セーブ家から

出るとイベントが発生。 これ以降、プレイヤー キャラはシェリーにな 9、自動的に個工事中 通路Bに進むことにな る。 いよいよシェリー の行動がスタートだ。



作キャラが入れ届わる。

屋外消路

2匹のゾンビ大が得つ。逃げるしかない!

部屋に入ったら泣水スイッチの横にある階段 を下りる。そして木箱を押し、下の写真のよう に配置する。その後、階段を上って注水スイッ チを押し、反対側へと渡るのだ。これでクラブ の力率が入手できるだろう。また、この部屋の 壁には下水処理場の地図が貼ってある。忘れず に入手しておくこと。



▲水箱を押して 写真のように最 の問題いになら べる。その後、 水水スイッチを 押せは種が完成

グレネード弾が入手可能。来なくてもいいか…

T車中通路R クラブのカキ入手後に戻るとイベント発生。

レッドカードキーが入手可能。ゾンビ4体出現。

ハンドカンの弾×2、ボウガンの矢、ロッカー からサブマシンガンとサイドバックが入手可能。

宿直室 ここでは経過機能をジョージの日配が手に入る。

リッカーが待ち受けている。ここの仕掛けをク リアするにはライターが必要不可欠! まずは ライターを使い火糧を作る。そして3つの彫像 を誘べ、12、13、11の順に火を灯していくの だ。これで金の検査が入手できる。またここで は、フィルム目も入手できる。フィルムを入手 したら I Fの低写真暗室で現像しよう。



4919-89 って黒の単に火 種を作る。その 後, 形像を調べ 2 13 110011

時計台

4 角クランクを使うと隔段が出現。 単で含の値 率を使うとジャガーストーン (半分) が入手可

署長の椅子の背後に飾られている絵を調べると 謎めいたボードが出現。そこにイーグルストー ン、サーベントストーン、そして2つの青い石 を組み合わせたジャガーストーンをはめ込むと 顔しエレベーターが出現する。また、ここでは **崔長あてのメールの写し**が入手できる。随しエ レベーターを下り、奥へと進んでいこう。



∢イーグル、サ ガーの3つの石 を密長の椅子の 官様にあるボー FICHIOSE:

棚の下を照べると が入手できる。

通路を度へ進むとボス戦になる。コイツを倒さ ない限り、先へと進むことはできない。



戦闘前にグレネードランチャーに研閲的4を5発 以上破場。さらに体力回復用としてグリーンハ 一プなども準備しておこう。 吸いが始まったら、 その場で研究等を消針 確定にヒットすれば 最低5発で倒すことができるだろう。ポスのP± 多出す胚に関われたら、◆キーの左右を連打!



68 イベントが発生し、シェリーとはぐれる。

シェリーの行動のスタート地点となる道路。

◆キーを選打して

南管理室B2F 通風口 ゴキブリが多数出現。ダッシュで実践だ。 ダストシュート

82

オオカミのメダルを拾って利ゴミ湖の場へ

分岐道路A 2つのブルーハーブが人手できる。

南管理室BIF

ハンドガンの弾、下水管理人へのFAX、教能 スプレー、インクリボンが入手可能。階段を下 りて耐腐管理室B2Fへ行ける。そこではボウ ガンの矢とグレネード弾が入手できる。

下水道丁字廊下 様に貼ってある下水道の地図を入手しよう。

スパイの死体から大炊運が入手できる。ここに は無大クチが2匹が関するが無利して空味す。

2匹の巨大クモが待ち構えている。

吹き抜けB2F 火炎弾、グリーンハーブ×2、ブルーハーブの

ブランターがある。バルブハンドルを使うと橋 が下りてきて反対側に渡れる。

はぐれていたシェリーを発見。助けようと近づ くと巨大ワニ・アリゲーターが出現!



ポスが出現したら来た消をダッシュで引き返し 通路の途中にある高圧ポンペのところまで戻る。 そしてポンペを調べて倒し、ポスが来るのを特 つ。ポスは道路に落ちているポンペを必ずくわ えるので、そこをナイフ以外の武器で攻撃すれ ば1発で倒せるのだ。民器で倒すことも可能だ かなりの弾薬が必要になる



◀長い通路の途 中には高圧ポン べが沙雷されて いる場所がある。 だいたいの位置 を覚えておこう。



▲ボスは必ず適路に落ちているボンベをくわえる **せこを狙って記録で**空間すれば | 単で倒せるのだ

81

本ス軌後、通路のスイッナを押せば原は関く。 中でオオカミのメダルとインクリボンを入手。

オオワシのメダルと下水管理人の日報がある。 機が下りている場合、が吹き抜けB2Fで橋を 上げられる。バルブハンドルは持ち歩くよう

通路△

下水道路Aにはソンビが3体出現する。

通行認定機の前でオオカミとオオワシのメダル を使うと、水が引いて黒へ進めるようになる。

77 地下搬入口 高圧ポンペを使わずアリケーターを倒すと火炎

弾とハンドガンの弾が手に入る。 ープウェイ 信号弾の発射装置にある遊火ロにライターで火

をつけると、信号弾が発射され武器ボックスの カギの場所が判例する。レオンだとたやすいが クレアの場合ライターをここまで持って来なく てはならないので新聞。でも幸い信号弾を発射 しなくても、カギは入手することが可能だ。下 に紹介した写真の位置を細かく調べてみよう。



▲写真の位置を無かく関べれば危路ボックスのカギ が見つかるはず、カギは研究所内で必要になる。

地下通路

ゾンビが4体、クリーンハーブ×2がある。

パネルギ

火災弾、グレネード弾、救急スプレー、インク リボンが入手可能。すぐボス戦なので準備だ

ハンドガンの弾と工場の地図が入手できる。操 作パネルがあるがカギがないので動かせない。

DOWNキーと火炎弾が入手できる。

ーブルエリア

操作パネルの前でDOWNキーを使おう。

ンテーブル

降下中のクーンテーブルでの勢い。G (幼体) とは比べものにならない戦闘力だ。

製料体を、ボスが保持の上から除りてきたら ダッシュで逃げる。そして離れたところから火 炎弾で攻撃だ、確実に命申させていけば、最低 8発で倒せるぞ、ボスの機を通り抜けるときは、 用のたい部のする場け続けれげや今



●ポスには火歩 OUN ROTERANS ほかの記念では グメージが少な (、長期他にな

JLB 4 F

経動機 火歩機 グリーンハーブ インクリボ ンを入手できる。シェリーとのイベントが終了 したら、準値を整えて研究所内へ進もう。

メインシャフト

教育スプレーとヒュースケースがある。ケース を根据にセットするとメインヒューズになる。

メインヒューズを使うと奪力が供給される。

4 四のイビーが出現する通路。火炎弾が特に有 効なので、あらかじめ準備しておこう。

ボウガンの矢、研究経験保安マニュアル、ユー ザー参議方法、ブルーハーブのブランターがあ る。他の特特を火炎弾で煉却すると原個産2へ

101 グレネード弾×2、インクリボンか入手可能。2

体のリッカー改か待ち構えているので要注意だ。 路段(上)

階段(E)にグ

グリーンハーブ×3が入手可能、3匹のリッカ 一改が待っているので確実に倒しておくこと。

コンピュータで研究

ラボカードキー、救急スプレー、それに武器ボ ックスのカギを持っている場合、グレネート導× 2が入手できる。5体のゾンビが出現。

ラボカードキー入手後、イヘントでGワクチン DEVIL生成方法を入手、レッドハーブあり。

巨大跳と複数の幼虫がいる。 前偏変 1 にあった ユーザー登録方法の通りに指紋を登録。

グレネート弾、ワクチンカートリッジ、MOデ イスクが手に入る。また、ワクチンカートリッ ジを活性処理機にセットし、機械を操作すると

ワクチンベースになる。 ソンビは 5体 東廊下(青) 登録を済ませておけば指収の組合か可能

ワクチン生成室 CTスキャン室で入手したワクチンベースを生

成機にセットすると、ワクチンが完成する。 前廊下1

MOディスクを使い脱出路へ、ソンビは5体。 前廊下 2

エレベーターのスイッチを押すと、ポスが天井 を破って下りてくる。そのまま最終決戦へ……

攻撃にはグレネード弾を使用、ポスは移動スピ 一下が遅いので、走り回っていれば高いつかれ る心能はない。ポスの位 置を確認しながら逃げ回 り、見通しのいい場所で 健康に攻撃を当てていこ





型に変換し、移動スピードが結段にアップして いる。それに中央の障害 物に登るなど、行動も予 測不可能だ。攻撃のチャ ンスはポスが突進してき たとき! 多少のグメー ジは受けるが、 拡近して

攻撃できるので従来だ



▲別じくグレネード





マップかの原型の書号は「Pk-13/2002チャー 小の原型番号はあしているそ。な、マップ内 の色の風と部分はカレンではおくことのできない 勢分、主か、程度をどの音号は温度があり。 号は由一式前の別、ムー文芸、ラーインタリオン、 学一国茂イブル、キー世家アイブル、今一選を アイテル、ローマップや音数など、国ーアイテル ボックス、(ニータイプラケーを長している。























各部屋にあるアイテム一覧表 クレア編では、3種類のグレネード

39: 2Ft-7N-4

**ダイヤのカギ

Aハッドガンの種(IS)

★ジャガーストーン (半分)

(警察署B1F)

▲3ハンドガンの後(15)

▲bハンドガンの(# (15)

▲ミボウガンの気

Δサブマシンガン

◆サイドバック

♥レッドハーブ

*2570514

【下水処理場】

♥グリーンハーブ □警察等均下の時間

2-14-

●インクリガン

*519-

40:ヘリ度下 41:美統倉庫

43: 2 FMU

44:2F#####

45:3FA-Ju

50:地下駐車場

53 : 20MB

54 : **MINES**

55: 北下東 58: (690)

57:外標

83:水槽

64 : M27-M66

▲グレネーFix 毎:工事中機能日

46 : PR\$161

[市街地] 1:高温り西

?:ガンショップ ▲ハンドガンの弾(15) ▲ハンドガンの体 (I5)

A/12/F#02/08/ (30) 4 : 100000 5:8080A

6: バス専内 ▲ハンドガンの9種(IS) 7: **##**0B

8 : MOFWACE (警察署1F) 1:MENORS

70%報告書 | 10: 東端座 ●インクリボン *482522

□バトロール報告書 11:西郷下 ▲ハンドガンの弾(IS) ♥グリーンハーブ

12: **2:00:00**0 ▲ボウガンの矢

★プラスチック爆弾

15: **WATER** ●インクリポン □作品報告書2 18: 西オフィス ▲ハンドガンの9f **●** がリーンハーフ

** (1)% *bプルーカードキー 口レオンあてのメモ 17: 福本度 ₩929 X 7

18: 1 F水ール ▲ハンドガンの弾(30) ・インクリボン ANCHOUS RI ★イーグルストーン ◆総気コード

35: 2 F#H-IL 36: 事長章 オハートのカギ 37: 福長皇帝下 38: 美術館

SULTANDER : US ▲ハンドガンの弾(IS) 21:休憩報下 22:東南下A サレッドハーブ

23:12初会元素 24:東オフィス ▲8ハンドガンの後(110

▲ b GEETSW ●インクリポン **♥**グリーンハーブ

25:東東下日

▲200204 ロジョージの日記 27 : #FROMES サケリーンハーブ

28:4% ●インクリボン ◆バルブハンドル 29: 東地島

【警察署2F·3F】 30: 2 F期段 31; S.T.A.R.S.J.-A

▲ハンドガンの弾(1分 *ユニコーンのメダル

□⇒クリスあての調査報告書 32: EMETA ♥レッドハーブ ★サーベントストーン

34: ##FB ▲3ハシドガンの強(15) ▲ 5 火災%

□☆展長あてのメールの等し 日:地震戦の [下水道R1F-R2F] 70:00:00:00 B1F

★オオワシのメダル 丁下水管理人の日報 71: 陳し孤結 74: 南管理服B1F

Δハンドガンの8# (30) ●インクリポン ♥20カスプレー CTE # STRANGE A Y まりジャガーストーン (年分) 75:99588A

> 76: H/THIAD (#1) ▲3ハンドガンの別 (IS) ▲5次後隊 77: 河南

78: T-K-MBBB 79:吹き捌けB2F ▲火火等 **♥**aグリーンハーブ **♥**5グリーンハーブ

♥cブルーハーブ(ブランター) 80: 北へ通路 81:ゴミ湯が様 ●インクリボン ますすカミのメグル 82: ダストシュート

★オオカミのメグA 83: TAGESA A229 84: 透像口 BB: TAXATTERET

87: MM: PMB 2 F ▲セポウガンの矢 ▲セグレネード後 BB: SMEANAR 【T場B1F・1F】

89:ロープウェイ乗り場 91: #F## 1 SE METANS 2

♥グリーンハーブ ♥グリーンハーブ 83: ターンテーブルエリア ▲ハンドガンの後(15) 84:/(ネル座

▲ログレネード弾 ▲b 水樹油 ●インクリボン ♥以発スプレー 85: ターンテーブル 98 - 1007 ▲火水等

「アンブレラ研究所B4F」 98 : **M**/Mai ▲8大火賃 ▲ bētātisw ●インクリボン

98: ターンテーブルB4F 100: (MME 1 **♥**ブルーハーブ (ブランター)

□ a研究施設保安マニュアル □ bユーザー登録力法 101: 600 2 ▲グレネード外

▲グレネード値 ●インタリポン 102: 西藤田島 (株) 103:メインシャフト 104: BBS (F)

♥グリーンハーブ ♥グリーンハーブ 106: 海線室 ♥状泡スプレー **ヒューズケース

* bメインヒュース 107: 東海峡 (南) 108: CTスキャン室 ▲グレネード性 +aMOT<22 **★**5ワクチンカートリッジ

* 4 7 クチンペース 【アンブレラ研究所B5F】 108: 電料電 110: T**

♥レッドハーブ □GワクチンDEVIL生成法 111: ワクチン生成室 ▲グレネード96 ▲グレネード強 ♥投票スプレー

★aラポカードキー 112: 策划室 113: RW2 (Tr)

114:食糧研建下1 **♥**グリーンハーフ 115: **(UNITALITY** F2

POINT攻略

水道からアンブレラの

ミ、オオワシのメダル



を脱出するために欠かせ ない、軍要なアイテムだ。 長初に手に入れられるの はオオカミのメダル。こ ちらはアリゲーター戦終 了後の町ゴミ和め場に落 ちている。シェリーを助 けたら同時に入手しよう。 オオワシのメダルは、バ ルブハンドルで橋を移動 させるの吹き抜け日1日。 管理人の死体の陰に落ち ている。2つを入手した

6億下水道路日にある道

2つのメダルは下水道

研究所のシャッターは電力を供給しなければ関かない。 最初にメインシャフトから青く照らされている仰東通路

(青)を遊んでβ冷凍室へ進もう。そしてヒューズケース を入手。それを同じ部屋にある機械の前で使い、メイン ヒューズを作成。その後、中央の急メインシャフトに戻 り、メインヒューズを使えば電力が供給できる。



されていたように、 研究所 にも飲図はある。見つけら れたかな? 場所はモニタ 一かたくさんならんでいる **耐管制室。そこのコンビュ** 一夕を調べると入手できる のだ。よく調べてみよう。





は動かないのでじっくり調べよう 図定機の

▶通行認定機は水のカーテン か行く手を寒いている。宛下 これで他に違めるようになる



(他西洒路(赤)には内 例からカギがかけられて いる部屋がある。そこへ 入るには、まず研究所員 が倒れている個個空1へ。 そして、適周日にうごめ く植物を火炎強で燃却し



指紋を紹合しても、 風の硬が開かな い! と悩んでいる人に、とっておき の情報を。ますはユーザー登録の方法 から。赤色をした窓西通路(赤)の奥 の強保室1でユーザー登録方法の書籍 木入手。5文字のユーザー名を確認し ておこう。次に⑪ワクチン生成室に行 きラボカードキーを入手。そして個電 算室でコンピュータを動かし、5文字 のユーザー名を入力して指紋を登録。 最後に、似束通路(青)へ関り指紋を 接合すればOK。扉を開けるにはPA の指紋が必要。もう1人は……?



シェリーの命を救うために必要なワクチンの作成法を紹介しよ

う。ますは何ワクチン生成室でラボカードキーを入手し、何CT スキャン室へ向かう。そして部屋に入ったら5体のソンビをすべ て倒し、照明のスイッチを入れてワクチンカートリッジを入手。 それを活性処理機にセットし、部屋の奥にある操作パネルの電流 を入れる。これでワクチンベースが完成だ。最後にそれを持って 再び回ワクチン生成室へ。機械にワクチンベースをセットすれば ワクチンの完成となる。行く

部隊は2つだけなので迷う心



100ワクチン生成空で ラボカードキーを入手 2線CTスキャン室で ワクチンベースを作る 3自ワクチン生成室の機械に



BOSS 戦攻略

く手を阻む日大ボスを

匈ターンテーブルで研究所の地下へ 降下中、突然の衝撃が車両を襲う。外 へ出るとポス戦に突入する。

シェリーを宿主にするという目



対ボス攻略 効果的な火炎 火炎弾を装填したグレネードラ ンス! ますここで! 撃だ。その

ンチャーと体力回復用のグリーン ハーブは必ず準備しておくこと。 戦いが始まりポスが屋根から降り てきたときが、最初の攻撃のチャ



後、ボスとの開合いを広げながら 攻撃していこう。逃げ場がなくな ってきたらポスの横を通り抜けて 反対側へ。このとき、爪のない腕 の方を駆け抜けると攻撃を受けに くいぞ。約8発の火炎弾を当てる と倒すことかできるだろう。



めきを見て武器をチェンジ

ボスはダメージを与えると、移動スピ ードが遅くなる。弾薬に余裕がないとき は、火炎弾を5、6発くらい当てたら武 器をチェンジ。こうすれば節約できる。



116 G倉庫

天井を破ってボスが出現! 以降の 戦いは2連戦になる。制限時間は5分。: 決善をつけないとゲームオーバーだ。

彼の目的は、やはりクレアが手 にしているワクチンなのか??



対ボス攻略 グレネ・ G3戦、G4戦と休む間もなく 続くので、弾薬や体力回復用の薬 草は十分用意しておくこと。特に

グレネード弾は多めに準備だ。戦 陸が始まり、ポスが天井を破って



水さず!撃加えよう

ます1撃1 そしてダッシュで逃

げ、開合いを広げよう。そのあと はポスの位置を確認しつつ、見通 しのいい場所で攻撃していけば問 題なく倒せるはす。ほかの弾薬で も戦法は同じだか時間がかかる。



D. MUNICIPAL





ついに鉄型へと 進化 「 本能のま まに、クレアに要 いかかる……





級終戦もそのままグレネード弾 でOKだ。ボスは主に障害物に登 る、突進、暗みつきの行動を繰り 返してくる。ボスが障害物に登っ た場合、ダメージを与えにくい。



送け回ってチャンスを待とう。突 進してきたときが狙い目。接近で るぞ。ただ、突進→輸みつきと連 続で仕掛けてくることもある。あ らかじめそれを想定し、突進され たら少し問合いを難して攻撃する こと。約8発で倒せるはすだ。



動きを止めると簡単にポスの餌食にな ってしまう。常に走り向り、ボスの攻撃 が空振りしたときに反撃。とにかくポス は攻撃力が高いので急いで倒そう。





ついにその全貌を現わした「鉄拳3」。 PS版 か発売される前は移植を不安視する声があか っていたの主事事(総務用がジステム12と11 う新しい基板を使用していたため)。だが、実 誰にプレイした人は、 その不安も吹き飛んだ ことだろう。本誌でもいよいよ今号から攻略 をスタートさせる。 PS版な5 100円玉の数 を気にすることなく遊べるから、今までプレ イしたことのなかったキャラにも挑戦してみ よう。エンティングムービーもあるしね。

►MC((7/12y2) / AC(DUAL SHOCKING)

|舞台、鉄拳フォースモードご腕試し!

方はアーケードモードと同じだが、構スクロールACTに なっている関係でいくつか独自のシステムも併せ持ってい る。ここではその注意点をあげていこう。ちなみに各ステ ージでは20人前後のザコ敵と戦うことになるが、ステージ を早く抜けるほど登場する人数を減らせるので、常に先を 急ぐようにしよう。彼らは仁の風神拳、古光の吹雪(飛びヒ ザ識り)、ロウのドラゴンスラッシュ(報び買り)、ボールの 浮草 (上半身をのけぞるようにする特殊移動) といった技 を使ってくる。按げ技は使ってこないが、上段と申段の使い 分けがうまいので気をつけよう!



れどころか、物げている例を

SUDDITATION OF STREET

▼このモードでの気会器的は ボム作わり、休力は少し或る が、写真の状態のときに攻撃 PDEが出るのだ。出るのが通 てイマイテ使えないけど

戦いは基本的に 1 対 2 だ

ザコ敵との戦い では、1対2にな るケースが非常に 多い。 マイキャラ は近い般に反応す るようになってい るので、確実にひ

▲神士れると目標、こんな場合は 担け性などを使って逃げ出そう。

フィールドはかなりの単行きがある えばわかるように、 フィールドの関行

写真を見てもら きにはかなりのゆ とりがある。模様 動する要領で、上 下方向に移動して いこう。



体力回復アイテムが出現する タイムアップに注意せよ!

各ステージには 体力回復用のアイ テムが置かれてい る。体力が減って いたら、その上に 移動して回復しよ

とりずつ倒そう。



マーケードモー ドと同じように夕 イムが減っていく。 敵を倒すたびに増 えはするものの. これがゼロになる と強制的にゲーム



クマ



中でのストリートファイトが繰り広げられる。 最初のステージだけあって触の体力は少な目だ



EXTARDATONIA CROW FALCON に加え、HAWKという新しいザコ酢が空電する。

ステージボスは 異なっている光 直接で

とのポスを主とめたの

で参考にしてほしい。

MADOCLION
各ステージの最後で
プレイヤーを待ち受け
ているボス。彼らはち
コのようにPSオリシ
ナルキャラではなく、
メインキャラたちなの
だ。右に使用キャラコ

	21117	P 1	2.4
	吉光	吉光	木人
1	ニーナ	⊏	アンナ
	פֿם	ボール	ファラン
	ファラン	エディ	ロウ
;	エディ	ジュリア	ガンジャッ
	ボール	ロウ	クマ
)	キング	レイ	ボール
	レイ	ニーナ	ファラン
)	r-	-67 10	

使用キャラ ステージ 1 シャオスウーレイ







から浮かせ技の虎尾綱につない でいるのがポイント。再び管を 向けたら、背身繋の|発目を連 発してから虎尾脚へ、見た目は













あるので、こだわる必要はない



しまったため、彼らとまったく同じ戦い

南(針)や針門双脚といった仁ならでは

産車

毒素 卍血核

転生

50 to

16 117 16

像偏線の

忍法風塵

京社標落

下続さばき

地雷德

削関華

気合い溜め

古光プレート 黄泉駆け

方をしようとしても無理がある。[確初]

一八と準の息子だけに面親の技を受け

疑いでいる。もっとも、オリジナル技も

多いし、風神楽も上段判定に変更されて

恩法卍を中にの経 ф 12

しゃかみ前舗し始めに記

出あぐら中にレバー女

前大ジャンプした 野空製中に

中華配合配

9+899+

>+860

◆経×6 千貫中に◆

すがんだけらい 中部

卍あぐら中に後

世あぐら中に別 OF CONTRACT

公開報 分間(ひでキャンセル) 分(orへorみ)部

2814

⇒⇒2000

⇒⇒888 SEX4

819

2640

⇒B **受け** 背を向けて図

₽88×6

> + %

Φ

849

不能

不能 90

体力回復

不能

太郎

不能

不惑キャンセル

帕ずらし

不終

不能(自殺技)60

ф

5ずつ回復

100

8ずつ消耗

40, 40, 30

20, 18 15, 12, 12, 18 15, 12 ,不能

10, 12, 12, 14, 15

12, 10, 10, 12, 12, 14, 15

×Υ. 金問華級問奉

***** 2

10, 10, 12, 12, 14, 15

忍法卍車

例木趾

絶鳴剣 福宴

露払い

世あぐら

干覚 飛空剣

飛空間到

公法定章 不喜

植·不感

不憂

遊輪

日间期

運獄剣

草薙硷

七字學

郷割り

州電

地雷刃 出席施設の

出席像・気 十克山東

于党目向的 震電

干贯無空舞

PKコンボ PDKコンボ

28 全器 88 88

48

÷88

*8

SS ★88 88

★8 88

191716 30

接げ技

101716

191718

投げ扱

15, 2F

Sora:

入力 88 88 余8 88

48 ★88 88

入力

入力 中部 88

背中向きからの投げ掴み 職創で割oria ポール・フェニックス

接近して観

ENTERNEUT FOR B

ンツーパンチ	898	E.E	5,15	_
Kコンボ	3568	上,上	12,21	-
イックPKコンボ	前進中に怨器	E,E	12,20	
DKコンボ	18 + 88 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	L, F	12,8	
イックPDKコンボ	前連中に選手器	E.F	12.17	
PDKコンボ	198	E.F	5.8	
RTE	Z48868	中,中	17,28	
學	\$ 2000 BB	中	33(49)	
莱	しゃがみ途中に図る	F. 4	15, 20	

2(or 0)\$(or 2(or 0) H\$ | 3/1 L H\$

岩石割り 三宝電紅上段) 三宝電紅(上段) 三宝電紅(下段) 瓦配割り 原準 瓦配割り 原準 英程 英程 英程 英語 東程 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪	0⇔8880(or#)88	中,中,上		領考	技 名 右半月散り〜右構え 前足刈り フェイント謙落とし	コマンド 体部 288 288	攻撃種類 上 下 中	攻撃力 28 10 30	備考
岩石割り 三 宝龍(中段) 三 宝龍(中段) 三 宝龍(中段) 三 宝龍(中段) 三 宝龍(下段) 瓦瓦割り原華 瓦瓦割り原華 葉程(新華 葉程(新華 葉程(新華 東祖(新華	しゃから途中に他 シウンスを シーと シーと シーと シーと シーと シーと シーと シーと	ダウン攻撃 中,中,上 中,中,中	20,15,25		前足刈り フェイント議落とし	286	F	10	
三宝龍(上院) 三宝龍(中院) 三宝龍(中院) 三宝龍(中院) 瓦割り原準 し割り落葉 業校原準 業校原準 業校原準	>> 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25	中,中,上	20, 15, 25		フェイント謎落とし				
三宝龍(中段) 三宝龍(下段) 瓦割り 瓦割り 瓦割り 京瀬 東 東 東 東 校 東 校 東 校 東 校 東 校 東 校 東 校 東 校	(arg) (arg	中,中,中				2366			
三宝統(下級) 瓦割り 瓦割り加率 五記割り落葉 葉桜 類琴 葉桜 類琴 変函	0⇔8880(or#)88								
区割り 区割り原準 上割り落葉 業校 業校 経 業校 経 業 校 組 業 校 組 表 製 の ま 表 表 の る ま 、 を し る り る を る る る る る る る る る る る る る る る る	0->8885(ar±)8			-	建落とし	立ち途中陽陽	中,中	13,15	
瓦割り原準 瓦割り落業 業校 業校組準 業校組準 表級		中,中,下	20,15,15		パズーカーキック	⇒ +%		30	
反割り落葉 業長 業長順準 業長鉄騎 疾風	しゃがみ途中に思	中	15		ライジングブレード	⇒☆45000	中	23	
業校 業校期準 業校款騎 炭組	しゃかみ途中に影響	中,中	15,26		レプトキックコンボ	€×4	上,中,中,上	15, 12, 10, 25	
葉枝脂準 葉枝鉄騎 灰風	しゃかみ途中に別の日	中,下,中	15, 15, 21		2発目へ右掛け織り	222	上,中,上	15,12,20	
葉枝鉄騎 疾風 =	しゃかんだ状態からも出	中	21		2党日〜石町が割り〜石中山織り	22222	上,中,上,中	15, 12, 20, 15	
葉枝鉄騎 疾風 =	しゃかんだを見から ・ 日本日	ф. ф	21.25	W4	3発語~右掛け取り	2020202	E E	15, 12, 10, 20	
灰图	中が人間状態からも自然		21.21		3発音へ信仰が振りへを中心取り		上中中上中		
	O⇒R!	ф	15		レフトキックコンボロー	2252		15, 12, 7	
	h9	不能	100	_	~右掛け織り	22022	上,中,下,上	15, 12, 7, 13	
	▶(60フレーム) ま 企		25		~を設け取り~を中間は	22 0 27 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	上中下上中	15,12,1,13	
宣敬	>(00) D-A) + Y		20	-	サイドキックコンボ		H H D L H	17.21	
				-		Z-8008	中,中		
	500 500 500 500 500 500 500 500 500 500	ф	20		ハンティングホーク		中,中,丘	15,14,25	
			32		エアファング	836		15,28	
	1	特殊動作			回転難落し~右構え	⇔		30	
スイープキック	28 8	F	12		ヒールエクスプロージョン	ぐ鼻(◆でキャンセル)	不能	40, 4	
	8:2◆	特殊動作			ステップインサイドキック	→ # # 01 → 2 → 3 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 /	中	22	
	Dビタ中東部	中	18		光が観光り~レフトフラミンゴ	18	-	20	
美 瓦	8公中京都 .	Φ.	15	0.		#	特殊動作		
逃げ旋	5·2 年來報	F	12		構えチェンジへ音中向け		特殊動作		
旋模	2.00 中央 2000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000	下.中	12.15		背中向けから構えチェンジ	左横纹骨中を向け中に燃	特殊動作		
旋模崩激 〈	D-22 ← 4: 25 38 58	下,中,中	12,21,25	% 5	ハイバックブロー	\$B\$	E	12	
多种种的	012 41 A B B B B		12,21,21		●右構え時のコマンド				
	会近して割		30	*		→ 保育	特殊動作		
	砂圧して3 8	投げ技	30	28	ミシェブフ レリート	8.6	上,中	10.12	
腕返し さ	ERITEGEUT \$BorR\$		45		ライトニングプロー	2000 2000	上,上,中	6, 10, 12	
大外列り	EN C接近して製の付金	投げ技	40		ライトリバースキック	100000 10000	1,1,# 1,1	15,27	% 6
カアハリ c 背落し ま	報告から接近してまってお		50	00	チェーンソーヒール		E, F	15,20	200.0
		投げ技	20	Storist.	スピンキック	5660	1,4	32	
				000F 00	人にノナック	48	± ±		
	Home telephore to the second			-		⇒%% ⇒%%		20	
CONT :	H62	投げ技	35	28	カットバック	○◆388	中,上	18,20	
	設近して□⇒器	投げ技	35	88	ダブルスクリュー	6060		15,40	
				88		6006		36(54)	
アルティメットタックル	£ 88		5	+55	左半月取り	⇔ 28	E	28	
図書 タ			5,5,5,5,5			⇔ 88		25	
	10A228本色型公司包包	投げ技	5, 8, 8, 35		セットアップへ石橋大の青中向け	⇔		25	
総拉ぎ十字面	タックル中間	投げ技	25		ヒールナイフ	D286		25.20	
競技が十字面 目	富多発剂	191775	5.5.5.25			⇒ +88	Ł	25	
			, . ,				特殊動作		
花郎(ファラ)	1			THE RESERVE	音中向ナから構えチェンジ				
技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	優老	●レフトフラミンゴ湾の	コマンド			
構えチェンジ	2	特殊動作		右左共通	種子チェンジ	2	特殊動作		
ホークウインド	象近して観		20.10	SC TAN		→ @¢	特殊動作		
	を近しては	投げ技	18.12	(B)	レフトジャブ	左足上げ中に包	F	12	
ストームプリンガー は			38	88	ライトバックプロー	左足上げ中に勝	+	12	
ストームプリンガー オ デスプレッシャー オ	SHIP THE LT BOYS	が行ね	22.22	30 30	フラミンゴライトソバット	左足上げ中に移	F	28	
			55	œ	フラミンゴライトスイーブ	を見上げ事(*A©		15	
		がげ枝	00	Stories -	フラミンゴレフトローキック	左足上げ中にひる		12	
				550F 55	フラミンゴレフトヒール	左足上げ中に心密	P	18	
				33	ノフミンコレフトピール	在北上げ中に中間			
ソードフィッシュスロー	3 d 2	投げ技			フラミンゴレフトアクセル	左足上げ甲に中部	中	32	
コブラバイトスロー	> →85		30	28		左足上げ中に303038		22,10,25	
下段さばき	?(ar 8) \$ ar ₂ ?(ar 8) \$	返し技			2例目~初時/対対	左足上げ中に影響器	中,中,上	22,10,20	
●左構え時のコマンド				1	~日野ガミサ~日中税にり	左足上げ中によるの。	中,中,上,中	22, 10, 20, 15	
レフトフラミンゴフェイント -	◆ 紹会	特殊動作			キリングホーク	と見上がにな(◆でキャンセル)		80,4	
ダブルジャブ	989	上,上	5,8		レフトララミンゴステップイン	左足上げ中にゆ	特殊移動		
ダブルジャブローキック	54728		5, 8, 10		レフトフラミンゴバックダッシュ	左足上げ中にや	特殊移動		
タブルジャブローマルイキック	10000	F. F. F. E	5, 8, 10, 1		レフトフラミンコ領核動・臭	左足上げ中にむ	特殊移動		
ワンツーバンチ き	608	E.E	5,10		レフトフラミンゴ接続地・手前	左足上げ中にひ	特殊移動		
ワンツーサイドキック き	99899	上,上,中	5, 10, 16		ライトフラミンゴ時の	コマンド			
ヴンツーラウンドキック	55556	E, E, E	5, 10, 25				特殊動作		
ミドルバックブロー〜右横え	985	ф	15		ライトフラミンゴファイント	◆ 御食	特殊動作		
ミドルバックプロー~左横え =	♦88 -	中	15		ライトジャブ	右足上げ中には	E	12	
ボディープロー	500	中	10	3	レフトバックプロー	右足上げ中に制	中	12	
ライトキックコンボ 8	€× 4	上,上,上,中	14, 10, 10, 20	-	フラミンゴレフトソバット	右足上げ中に図	Ė	25	
	000	E,E	14.10		フラミンゴライトローキック	去見上げ中に 2008	T	13	
	999	E,E	14.20		フラミンゴレフトスイーブ	古足上げ中にか紹	F	15	
	27.5 272.472	Ξ,Ξ,Ξ	14,10,10		フラミンゴライトヒール	右足上げ中にの ³³	ф	18	
3仲目~右横之		±,±,±	14,10,25		フラミンゴライトアクセル	ER FIFELT AGE	F	32	
		I, I, I	14, 10, 10	-	フラミンゴライトサイドキック			20	
			14, 10, 10		ライトフラミンゴステップイン	女皇上げ中にの	特殊政策動		_
			14.17		ライトフラミンゴバックダッシュ	かた エリザにつ	特殊移動		
	2→ 20	上,中	14, 17	-	ライトフラミンコのリクテリンユ	もたエリザに P	特殊能動		
								-	
	\$8 6	£	20		ライトフラミンゴ機関・手前	石走上げ甲にひ	特殊移動		
	>868	上,中	20,15						
右掛け織り~中段右載り									
右掛け織り~中段右載り	5-86-86 5-86-86	F, ±	7,22						

聞 仁(か	ブマ・シン				技名	コマンド 接近してゆ⇒器	攻撃種類 不能	攻撃力	個考
技名	コマンド	攻撃挫頭	攻撃力	備考	プラックボム	おからない	ф.	28	
ンツーパンチ	5995	E.E	6,10		ロッグブレーカー	498	F	21	
新脚	QQQQ	中け一様よろけ	30		アローストレート	触ずらし中に密	F 255	30	
落とし	立ち上がり途中に 福福	中,中	13,21		ショルダータックル	D2	ф	40	-
光烈拳	5.508	上,上,中	6, 8, 18		気合い温め	22	特殊動作		
砂酸	S845	中	25		スイングDDT	接近してお	投げ技	35	88
神拳		±	25	% 1	プレンパスター	接近して離	投げ技	35	88
抽幕		中	35(52)		アルゼンチンパックブリーカー	左側で接近して製のPS	投げ技	20.20	88
神拳中段脚		中,中	35,20(49)		ニークラッシャー	相相で接近して製のFS書	投げ技	42	88
神拳下段問		中,下	35, 12(49)		ハーフポストンクラブ	背後から接近して割	投げ技	60	
落払い	☆☆母★※※	下,中	15, 15		コブラツイスト	育後から接近して様	投げ技	60	
- 英連拳	5000	上,上,上	6, 10, 18		ストレッチパスター	育後から推近して⇔替		75	
角		中,中	10, 15		背中向きからの投げ指み	育を向けてWorld	投げ技		53 or 85
護落とし		中	23		DDT	接近して◆ピジョ幣		55	55
神滅裂		不能	40		ツームストンバイルドライバー	接近して☆⇒器	投げ技	58 .	88
・鬼神滅裂		不能	80		ジャイアントスイング	接近して今日かりかり	投げ技	70	88
旋幻魔脚	5-86×4	上,下,下,中	25, 15, 12, 25		フランケンシュタイナー	5-88	+	15	※ 4
খ্যাণ	2:88:2	ф, ф	10,16		フィギアフォーレッグロック	接近して必然	投げ技	32	% 5
神拳		ф	18	% 2	ココナッツクラッシュ	接近しても認	投げ技	30	88
利門・吉	¢⇒888888	中,中,中	18,14,24		マッスルバスター	92 €8	投げ技	50	55
利門·弐	♦ 888 %88	中, 中, 中	18,14,15		ジャンピングパワーボム	根拠しかお中国組2-049 or 464	下検投げ	45	88
割り	⇔88	ф	18		下検さばき	2(or8)30r2(or8)2			
抜き		ф	27		ドラゴンスクリュー	8905913011+#3or+#			*6
ΛFI	\$2000	中, 中	10, 16		回転アキレス課団	RMORESBUT + Bor + B	返し技		*7
門双脚	8088888	上,上,中,中	6,10,25,30		アルティメットタックル	MMH2800rio € 148	投げ技	5	1
門双脚一改	58800	上,上,中,中			アルティメットタックル	∔ ttar#ttar©8¶t		5	88
い突き		中	18		タックルバンチ	タックル自己活動の表面は		5,5,5,5,5	
網	⇔ 8	ф	12		熊拉ぎ十字図	クックル後に思	投げ技	25	競遣×
2月	50706	上,上,中	6,10,12		レイジウインド	院拉ぎ十字面中に競		10	
REN	5688	神経中上上 中	5, 10, 10, 21		排十字面	タックル後に富	投げ技	20	
禁下段脚	\$850 G	物种上上下	5,10,10,14		カゼスペシャル	該十字箇中に意	投げ技	20,20	
殺し	横移動中に密	ф	16		ストラングルホールド	UDの類別でご整ori28	ダウン投げ	28	22
苗落し		Ŀ	35		ジャイアントスイング	UDの危惧では繋	ダウン投げ	15,15	88
識り	86	E .	30		ゴールデンヘッドパット	UDの足倒でごは	ダウン投げ	33	188
雲二段織り	12	特殊中,上	5,20		フィギアフォーレッグロック	U Dの是間で止 RS	ダウン投げ	33	88
刚体	Φ88	特殊ガード			転がず	UB 34 C2 80023	ダウン投げ	-	@ora
合い湿め	#	特殊動作		-	サーフボードストレッチ	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	グウン投げ	32	88
i ll 0	Ø(or@or⊗)8	4	#(30, £28,		ハーフポストンクラブ	DDの足跡でどまってい28	ダウン投げ	30	22
獣り		投げ技	10,20	86	キャメルクラッチ	DDDD的tipter/\$50mg/8	ダウン投げ	35	88
		投げ技	5, 8, 17	88	弓矢国	DDの右側で企動の企名		37	88
秤投げ	を明正で報告して製の内容	投げ技	12,19	88	ロープ投げ	接近して争然	投げ技		
用捻		投げ技	40	88	ロープ投げへ引き戻し	接近して中間割	投げ技		88
返し	TRRから接近して製のTR	投げ技	60		ロープ投げ〜投げ飛ばし	接近して中間建	投げ技	8	88
中向きからの投げ得み	背を向けて動orit	投げ技		58 or 85	ロープ投げへ仰きつけ	接近して参贈業	投げ接	10	22
ばちき	接近してゆ⇒替	投げ技	33	88	ローブ投げ〜後方取り	接近して争問問	投げ技	-	88 .7
ルディメットタックル	⊕(or#)#8	投げ技	5	88	ジャガードライバー①	接近してひな⇒盤	投げ技	25	86
T	タックル中に対象の表表の表	投げ技	5,5,5,5,5	890188	ボストンクラブ	①中に8888888	投げ技	25	
拉ぎ十字園	タックル中間	投げ技	25		アーチロックフェイスパスター	①中に器	投げ技	30	
拉ぎ十字図	間雲3発體	投げ技	5, 5, 5, 25		グランドスマッシュ(2)	⇒⇒☆88	F	6	
MIL	80 +8	投げ技	35	58	ジャガーバックブリーカー	②カウンターヒット時に競	投げ技	30	88
H TOTAL TA		投げ技	38	88	ジャンピングパワーボム	②カンターといるこのもの		60	86
・中段返し技	Φ\$8(orΦ8\$)	返し技			スタンザィングアキレスホールド(3)	接近してゆる事業	投げ技	30	88
トング					インディアンデスロック(4)	③中に数数姿数	投げ技	30	88
		THE PERSON NAMED IN	-		S. T. F	3中にを建設機	投げ技	35	86
技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	傷考	スコーピオンデスロック	③中に意象を起	投げ技	40	88
Æ	868.	Ł, Ł	6,15		ロメロスペシャル	4年におおける	投げ技	50	
底アッパー	866886	上,上,中	6, 15, 10	2 .	アームブリーカー⑤	接近してゆるもの	投げ技	20	88
ロップキック	義の中心の義	中(州根)(8)			トリプル・アームブリーカー	多中に数数	投げ技	10,15	88
テライトドロップキック	ccc	上げード後ょうけ			カワズ落し⑥	節中に想象は	投げ技	20	88
ェイルキック	☆☆浴 次表	ф ф	30		ストラングル・ホールド	(D) CHEROHERS	投げ技	25	
リキック				150	ナキンウイングフェイスロック(0)	5年に2882数	投げ技	25	88
リキック カウンター級	Osesser ◆ Masses	7,7,7	13, 7, 7	1007	ドラゴン・スリーバー	の中に部盤を整理	投げ技	30	88
ピニングスマッシュ	お客様×4or ◆をは×5 アリキック1を目の組ませ	9~CF.	17,7,5,4 (.3)	100	ローリング・クレイドル ●ワンダフルメギシカン	②中に数器器器	投げ技	75,1,1,2,3	,4,4
ルポードロップ		中					40 - 1944	Los .	
マッシュアッパー	⊕(orSor⊘)8	ф	35 20	200	リバースアームクラッチスラム圏 バックドロップ®	###UT<>>\$8008\$	投げ技	25	Seore.
イナマイトアッパー	→ 18	中	20		パラクトロップ(9)	第中に38888	投げ技	18	aBor B
イナマイトアッパー ライングクロスチョップ					ジャーマンスープレックスの	第中に異然	投げ技	18	88
ノュ ノンソロスナラツフ	(中央)	カイガー機はおけ			パワーボム印	②中に記録器	投げ技	22	
イトストレート・ルフトアッパー		上,中	10, 12		ジャイアントスイング	即中に8888888	投げ技	27	88
フトストレート・ライトアッパー			5,15		マッスルバスター	⑩中に必然は英葉	投げ技	32	88
ーンサルトボディーブレス ヤガーインバクト	8	不能	25	**3	●ベルウッドスペシャル		TOTAL CONTRACTOR OF THE PARTY O		
	→ 55 0 55	上段不能			リバースゴリースペシャルボムの	製造されたのでは、20mg	投げ技	28	Stor 8
		ф	15		キャノンボールバスター窓	(02)中にBを表現	投げ技	18	1
ルボースティング									
ルポースティング 93・K	466	Ė	20(30)		マンハッタンドロップ図	③中に異然様	投げ技	17	88
ルポースティング 93・K ルータルサイクロン ーンラリアット	0×9 8558	上 中,中 上段不能		-	マンハッタンドロップ(8) ドクターボム(8) ジャイアントスイング	3中に当然情 多中にもである 5中に対象の	投げ技 投げ技 投げ技	17 20 27	88

^{84 ※1=}レバーとボタンが判除入力の場合は攻撃力30。※2=カウンタービットなら3環状とット可能 ※3=後ろ向きでも出る。※4=ヒットで攻撃力15、投げで45、防御されない投げで60。※5=抜けコマンドで連4の字、※6=右キック限定。※7=左キック限定。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	領考	技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
キャノンボールバスター語	転送け中日本日本日本日本日本	投げ技		MR75doras	虎陸周~龍声下段周	の中におおおおおま	上中中中	F 32, 10,	
		投げ技	17	88		③中にみ の中に名	特殊構え	25	※13
雷 武龍(レー	イ・ウーロン)					ф. Т. ф. ф	21, 10, 10, 15	
技名	コマンド	攻擊種類	攻擊力	個者	额交	の中に照		27	
寝る	♦ (or ⊕) 👺	特殊動作			松英	①中に器		30	
防己線 防な記さ		ф ф	20					30	
明ね起き 仰寝後標系数		т. <u>Е</u>	20		持締め 回身倒	接近して機 左側面で接近して禁ion AM		30 40	88
背を向ける	◆(or ¢i) ₩	物殊動作	-	-		右側面で接近して配の形象	101-F3#	5, 10, 25	86
背身打	背中を向け起	±	12		押し倒し	対象から接近して集Ion 8章	投げ技	50	38
育身下得打	背中を向ける(or 3)的	下	8		背中向きからの投げ指み		投げ技		
背身崩墜 背身服	背中を向け28	ф ф	20		払い倒し			33	Storas
背刃落	背中を向ける 背中を向ける高級	中,中,中	15 15, 15, 15		倒落財 新加	月数 ⑥中に約orの中に数		35 33	**
背身後提高舞	野中を向ける(or む) ※※	F, ±	10.35	W B			返し技	33	30
後得茶舞	888	E.E	18,18		フォレスト・		2012	*******	- mount
海風連湖	8638	中	30						
龍声下段問		AAAAF	10, 8, 8, 8, 15		技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	領考
能声中段因 狼牙摇震撃		中央中央中			ワンツーパンチ ステップインミドルキック	868 NB	上,上	5,12	
独牙虎路山	- A 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	中中中上下	15.17.5.17.11	-	サマーソルトキック(大山)	♦ fr(or Sor 20)%		上21.後25 前25	
経震撃	ウタ製器	上,中	35,20		サマーソルトキック(小川)	★ (or % or #)@	ф	上27. 後15. 数29	 14
#216LU	☆な変事機	E.F	35,10		スピンキックコンボ	364356	E, E, E	16, 12, 12	
虚環網 雷光下段脚	### → 14 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	上,下	28,20		左連拳 ドラゴンナックルコンボ	83×5 →88888	上上上上上 上,中,上	10,5,5,5,5	※15
雷光中投脚	→ 3405500540 → 3405500504	上,中,中,下	35, 12, 12, 8, 11 35, 17, 17, 8, 11		ドラゴンナックルコンボ	→ 151515 656	上,中,上	12, 5, 6	
35.7088	7007	ф	25		サマーソルトドロップ	♦ ★ (or ♣ or ₽)₩		30	
給爪牙	⇒±8888888	上,上,中,中			ドラゴンロー	しゃがみ途中に終	F	8	₩16
紀経鳥	45	特殊動作	**		三連ハイキック	666		18,10,10	
国国政组织	記録馬中に発 記録馬中に必要を必	不能 中,中,中,中	90		フェイントミドルキック スライディング		中	15	
伏程虹流艇		φ, φ, φ, φ Φ	18		スライティンツ ドラゴンサマー	Untilettiste St. 6 Sept. 18 Se	上,中	16,30	
伏程神経	相が続けてついなから	F	10		ドラゴンスラッシュ	00008	中ガーベルるガ	30	
傾向けからうつ伏せに転がる	何向けに寝て事盤	特殊動作			ドラゴンファング	2巻(全会でキャンセル)		100	
うつ伏せから何向けに転がる	うつ伏せに寝て割	特殊動作			シットスピンキックサマー	しゃかんだ状態から記念	下,中	12,21	
雷光跳脚 伏程滑	のなる。 利用機能できな状態を発展	中	30 15		ドラゴンローレフトサマーフロントキックレフトサマー	る場合 立ち上がり途中に場合	下,中 中,中	7,21	
米世进 园	(Grant National Section	F, F, #	7,7,35		ハイキックライトサマー		上,中	18,21	
燕尾落	Cor 288	ф	15		シットストレートレフトサマー	♦ (ar∜)852	下曲	8,21	
背身燕尾落 石頭	背中を向けるorの認	中	15		ドラゴンブレス	8-95959595959		8, 10, 12, 10, 21	%17
石M	+83	中	30		ジャンプサイドキックライトサマー		E,#	25,25	
節歩 うつ伏せに寝る	◇高の研究機会ができる 上等	返し技 特殊動作			クイックサマーソルトキック ダブルサマーソルトキック		中.中	25 25,21	
野地様	野地中に登	F 4108.801F	15		ドラゴンティル	28		25,21	
於連繫	幹歩中に88	4	25		ローキックレフトサマー	しゃかんだ状態から強弱	下,中	7, 21	
転身崩墜	55.55	中	18,20		サイドキックライトサマー	立ち上がり途中に終後	上,中	28,25	
気合い湿め 配声1発団~釣の構え①	製 中食製後に合する	特殊動作中	-		ドラゴンラッシュ オーパーヘッドキック	4/858/88 8/88	中,下,中	12,8,22	
配声2番目へ前の構え(2)	中容別機能にYdr や 中容別機能にYdr や					288	中.中	15.25	
総声3発目~約の構え③	中央部署を創造させor U	中,中,中		-	寸動	♦88%		40	
龍声4発目~虎の構え④	中食物理制理技にGor B	中,中,中,中			サマーソルトフェイク		中	25	
約6中段出~前の構え⑤	中央部署部署第四章Cor O	4444			ドラゴンストーム	\$1888888888888888888888888888888888888	中,中,中	12,12,15	
雷光中級は〜鶴の構え(8) 五形華 蛇の構え(7)	ウルボルボルを使に全orの 横移動中に残りの中部	上, 甲, 甲, 甲, 中,		*9	フェイクステップ() フェイクステッププロー	◆器 ①中に器	返し技 中	43	
立元学 蛇の情えい	(7)中に88888	F	15, 10, 15		トラップレフトブロー	Detable 1288	-	12	
東京部	①中に89×6	£	13. 12. 8. 6. 5. 5		トラップライトプロー	①成功後に設	Ē	12	-
老製料	②中に28	rh F	21		トラップライトローキック	①成功後に毎	中	15	
蛇尾 五形拳 駅の構え®	⑦申に器 ⑦申に合or①	下 特殊構え	11	%10	トラップレフトサイドキック 気合い温め	Ommerce #	中 特殊動作	22	
総報	適中に書	中	20	ACTO	日突き	気合い湯の終了時に起	F	10	
能牙	窓中に整	中	25		スラストロー	気合い海の終了時に約38	E,F	10,7	-
紅尾	御中に88	± .	28		ダブルドラゴン	船移動中に容	中,上	16,22	
能牙連撃 能の構え~独牙議器撃	③中に多数数数 ⑤中に多数数数数	上,中,中,上	15, 12, 5, 17		ドラゴンバックブロー フェイク	育中を向けてSorial ◆全(orSor以)	上 特殊動作	15	
配の構え〜狼牙伽峡撃	(8中にもののから)	上中中上中	15 12 5 17 1		フラッシュジャブ	9 2 (01 × 01 ×)	P-PARMOTE -	12	
五形拳 駒の構え面	(7)中に6or(2)	特殊構え		*11	ジャッキアップ	接近しては	投げ技	30	88
物手	第中に勝	ф	25		レイジドラゴン	接近して記	投げ技	7,23	88
約双爪	田中に制造	F, E	16, 20		折艦キック	左手線で搭加して#3or8#	投げ技	40	88
約掃服 約の構え~雷光中段脚	第中に記 第中に記述数数数	上中中中中	18.12.12.8.15	-	ドラゴンスタンプ ドラゴンパイツ	右側間で接近して繋って達 背後から接近して繋って達	tNI7tR tDIFts	50	00
的の構え~雷光下段脚	第中に2000000	上中中电下	16, 12, 12, 8, 1		育中向きからの投げ倒み	骨を向けて影の2	1217技		Sign 88
五形拳 虎の構え(8)	原中に企	特殊構え		 #12	折檻パンチ	PB3Fして ***	投げ技	30	88
西德爪	原中に親	ф	25		ドラゴンフォール	接近して有機器器機	投げ技	35	
東虎爪	数中に送	中下	26 20		ドラゴンニー ドラゴンダイブ	接近してゆる器	投げ技	28 30	55
光導線 光波線	第中に第 第中に終	F	32		トラコンタイプ上・中段さばき		投げ技 返し技	30	00
地格則~氣度中於樹	が中に20000000000	E, th, th, th, th	e, de 32, 10.	8.8.8.15	下検さばき		返し技		
	橋太、※9~13=表中の		F7657		- 左キックで左サマーにつな			こつな	85

※8 = | 癸級會(水●で蛇の構え、※9~13=表中の()~⑥のコマントでもシフト可。※14-左キックで左サマーにつながる。※15=ドラゴン: がる、※16=三速ハイキックにつながる。※17=ハイキックの1~3発音の途中からもサマーにつながる。

	リアムズ				技名物え込み附打ち	コマンド 接近して公覧的	攻撃種類 投げ枝	攻撃力	横
技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	保考	首刈り投げ		投げ技	40	20
ンツーパンチ	598	E.E	4.10	*1	掌握①	接近してお◇☆常	191714	15	88
军級	◆然or中中然or並Emate	中	20(30)20		失脚②	接近してもか◆数	投げ技	15	
リプルスマッシュ	88(5/8)888	上(中),上,上	4 (10), 15, 15		万歲固劲	②中に誘動数数	投げ技	28	88
ブルスマッシュ	8888	E, E	10, 15		首刈十字面	①中に333333	投げ技	30	28
Kコンボ	200	E, E	10, 20		立逆験園⑥		投げ技	20	88
DKコンボ	88 4 68	上,下	10, 10		集門廣羽校	④中に記録器器数数	投げ技	25	88
ールキック	→ 3 (ar中中3 (ar中中3 (ar 中) (ar h)	中	20(30)		地逆版因	④中に8888888	投げ技	25	88
ラッシュコンボ	2488888	中, 上, 上	10,10,6		向性權固⑤		投げ技	15,15	88
ピッドキックコンボ	Z-8889898	中,上,上,上	10,6,8,15		首捻顏回	④or⑤中にお寄むとき	投げ技	35	88
ッパーストレート	Z:8882	中,上	10, 15		般製き腕十字園	@or\$#(2888888	投げ技	45	88
ンティングキックコンボ		E, F, E	20, 10, 14		が挟み面	接近しても分中器	投げ技	15	88
イブキック	の部分器or Letifl(T部会器		5,10		アキレス健固⑦	原中に異常は整	投げ技	20	88
ーンカッター	ウウウ 数	中	20	-	飛びつきアキレス諸固	0000 B	投げ技	20,20	88
ンティングスワン		不能	95		前転除十字面	節中に発送器等	投げ技	35	88
フトハイ&ライトハイキック	2882	上上	25,15		験十字因		投げ技	35	88
ットスピン&ライトハイキック エイルクラッシュ	●器食器or Φ器食器(5/6)器◆器(r, <u>r</u>	12,15		回転アキレス腱固		投げ技	45	88
メタリークラッシュ		上闸、上下上	4(10),15,	10, 15	凌 暁雨(リ)	ン・シャオコ	(ウ)		
製力宣研	8(78)80	上伸,上下,中	4(10), 15,	10, 10					-
學以學說 製力型研	(2)(2)(2)(2)(2)(2)(2)(2)(2)(2)(2)(2)(2)(上中,上上上中上中	4(10), 15,	0,0,20	技名	コマンド	攻撃種類	攻擊力	備
撃双導銃 ッグブレイクコンボ	#(258)85→85 #(0r6)214-12	下,下	12.7	20	栄性草 湯連手	E/ 00		25(35)	* 2
イバインキャノン	⊕(are)≥:⊕≤ 0#28	ф.	25		在准于 在准备	NGB NGB	上, 上 上, 中	4,7	
ライサー	0 P 20	下	10		在連続を	0:00 0:00	上,中	4,10	-
フィッニ ィバインキャノンコンボ		下.中	10.25		左さばき	G18	中	10	
イドステップスタップ	288 288	m m	20(30)	-	上水電器		ф	10	
イクコンが&ライト・バキック	000000	上,下,上	25, 10, 15	-	上歩車準~背を向ける		ф	10	_
イクコンポ&ライトアッ/ i-	20208	主,下,市	25, 10, 10		正示単単~質を向ける	(28)	Ф	5	-
1イクコンポスライトローキック	29 (0) A (0)	E, F, F	25, 10, 10		紀育準~正面構え	±8	ф	5	-
リークアクックコンボ	2000000	中,上,上,下	10, 12, 6, 8		対撃		ф	5.8	-
Jークアタック&レフトローキック	\$2000000 \$2000000	中,上,下	10, 12, 10		で使かけ	955	ф	5,8,12	-
ークアクックるレフトバイキック	C-000000	中, 王, 上	10, 12, 20		新型加速型W2	Q 88:882	ф —	5,8,12,25	
ークアタック&ライトハイキック	268888	中,上,上	10, 12, 15		紀背常市	988	ф	5.8	
エイクショット	権総動中で制	中、土、土	15		馬鹿盤打		ф.	7,7,7	_
フトショット		中	15		馬能解打~風風の構え	18	do .	7.7.7	
ピッドコンが後レフトローキック		中, 上, 上, 下	10, 6, 8, 10		金質背掌へ背を向ける				
ピッドコンボル双翼線			L.中10.6.8	10 0 00	金属哲学へ質を刊げる		上,中	8,10	
ロミングコンバムライトアルバー	200000 CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC	上,下,中	15, 15, 10	, 10,0,20	第四~背を向ける		上,中	8,10	
ミングコンボムライトローキック		上, 下, 下	15, 15, 7		施打造階	立ち途中に徳	4	12	
パングコンボルライトバイキック	980 V 08	上,下,上	15, 15, 15		(元) 平(W) (理水快學		P P P P P P P P P P P P P P P P P P P		
ディングキックもライトアッパー	24 4 Sept.	F. #	25, 10		揮出練1発行~第回ナレャが表	しゃがみ状態からを設備	行珠十段	10, 15	
グィングキック&レフトミドレキック		F. Ф	25, 15		技術制	Democratic	神然中段	10	-
ディングキック&ライドングキック	71A 1 (000)		25,15		里合版		ф ф		-
フトミドル&ライトハイキック	CARGO CO	下,上	10, 15		神以前のは			13	
ローズンキック	♣(or ⊕) RRS	特殊中,中	8(10), 15		洋水原料 洋水原料	しゃがみ中級活動機	下,上,上,中		
パークコンボ	8(28)888	上伸上上下	400.15 6	-	前旋接線	⇔ ®		25	_
トローキック&バックスピンチョップ	#(or 8 10000	T/45, T, T, L	10(7),10	-	新型物	しゃがみ状態からな形容	下,下	6,10	_
(N) バキック&レフトスピンローキッ		F, F	15, 15		双月 双	立ち途中に指	Ф.	14	_
トスピンローキック&ライトアッパー	♣ (or 6)@in	F, Ф	12.10		福步	Ø8	年 特殊政會	25	-63
トルビンローキック&フィトアッパー DKコンポ&ライトアッパー	# (or o /acce	上,下,中	10,10,10		接歩猛虎掌		特殊移動 中	NO. 18 T. 1880	
OKコンボをライトハイキック	20 4 30 30	E, F, E	10, 10, 15		維予研究率			25/30/35	
リングプレード	46	E Produ	15		2000年		不能	40/50/80	* 4
サルトコンボ	28888+8	上 中,上,上,中	10,10,6,20		周月 双聲掌	立ち途中に後⇒	ф ф. ф	12	
NFD STORY		#, I, I, #	24		※	Ø+888	Ψ,Ψ	12,27	
ンプレフヒール		ダウン攻撃	20		 		中	10	
ァールキック	ウウSot 介 乙→S	中	25		班斯丁子周		ガード際し	40	
ッグスウィーブ	↑ 2/8	7	18		※ の		カード期し 特殊移動	-	-
ンタ	+ 68	F	15		前転換機動	⇔ ®	特殊移動 特殊移動	-	-
復ピンタ	district.	1,1	15, 18		6) 転換物動 回身積移動	286	特殊移動	-	
東州り	機能動中(792	T-	10		回身積移動		特殊移動	-	
		Ė	21		しゃがみ振り南き	しゃかんだ状態からを発	特殊動物	-	-
京京 井	998	F	15	_	9655 1	CANACASSA SE	特殊動作		-
ルプハンド	28	ch ch	10		9150 Z	-	特殊動作	2.74	-
刈り打ち	⇒ +8	F	20	-	気合い湿め		特殊動作	-	-
建双級		ф	20 (30)	_	育を向ける	0.00	10 ARROTE		-
ビルキッス		上級不能			~好身整	背向け中に85888	E.E.P	10,10,15	-
合い温め	H	特殊動作			~沙里坦	製庫け中に図	エ,エ,サ	16	
方段計	接近して製	投げ技	30	**	~背身下段脚	背向け中にも窓	F	15	-
2	接近して降	投げ技	30	88	~有有下被动~正面痛人	育商は中に本名	F	15	
反肘落し	接近して離勘問題	191718	35		~1882~284984	背向け中に中義	ф	25	
反肘落し腕固	展反射落し中に88888	投げ技	10		~對:總路		d	20	-
十字面	左側面で紹介してMorris	19 (714	40	89	~周恩の構え	背向け中にみ替	特殊動作	CV	_
き回し	右側面で設定して# or #	投げ技	38	88	~(0 hr		特殊移動		-
中向きからの投げ飛み	背を向けて動oriは	投げ技	-	Sign 28	~回身機総動		特殊移動	-	-
	解像から接近して製ion Pa		60		~回身接移動		特殊移動	_	
Pつき前方国际送三角技的									
し技	HOW Shirts to cat	返し技			部 身 伊 波	接近して影	松17排	10.20	88

^{86 ※ 1 =} 左キックでレフトハイキックかつながる。※ 2 - カウンクーヒット時、緑発 1 が出る。※ 3 - 歩いた影響により攻撃力が変化(疾参照)。※ 4 - 歩いた影響により攻撃力が変化(疾参照)。 ただし援走の 1 歩目から出した場合のみ、公公でキャンセル可能。

技名	コマンド	攻擊種類	攻撃力	領考	技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
故毛	左側で接近して約0°8	投げ技	45	86	ガファンヨト〜逆立ち	2588	中	15	
果胶毛	右側で接近してWorld		38	88	ガファンヨト〜座り		中	15	
背捻翅落	対象から接近して製のFS		50	-			ф ф	15	
育中向きからの投げ組み1 育中向きからの投げ組み2	相手に発を向けて ま orと		_	Storial	メイオシュタール	立ち上がり適中に後	Ŧ	20 25	
風間の構えからの投げ組み	日本137 Living 201-7年日 日本の日本市でJL 90er JL 90	1X17.1X 501734	_	Sign 28		28	不修	40.40	*6
有.發發機	→ (88)	101774	4	8			特殊動作	10) 10	M. U
發斯溶無		投げ技	17.30	10.0	しゃかみ~が立ち	しゃがんだ状態から公然	特殊動作		
う(き投げ	接近しておど中間	投げ技	35	88	サベサダス	しゃがんだ状態から器	中	25	
上・中段さばき		返し技				しゃかんだ状態から器器	中	30	
下段さばき	080r 28	返し技			ドゥブロ		中	20	
育中向け〜上中級さばき 資中向け〜下段さばま	背向け中に総 背向け中にも総	返し技返し技			ドゥプロ〜逆立ち ドゥプロ〜座り	レイガルで記事の「主張門に記事 レクガル中の「主張中に記事	P	20	
●風風の構えからのコマ	前回7年に08	35 0 19					ф	10	
国際の様式	⊕Mor∔85			- Land or	楽り~サベサダス	座り中に繋	4	20	
~左桃領	88	中	7		トゥファオン	座り中に888	F	12	
~右桡領	B.	中	12				ф	25	
~号步盤时·早	る意思or構えてすぐに意	中	14		アヴァランシ キャンセルキック		ф ф.ф	15	
~弓が掘門・選 ~弓が掘門・翻選	88 8.88	ф ф	16				中,中	10,25	
~F/I\	V 80	F	15		部ケアーザンタード~トロッカニヒィアオ			12.10.10	
~馬原達用	Northor (ARR)	中,上	15.23	_	連り~下陸が~ジラトリャ	座り中に紹介器	下,下 下,中	7.28	
~風用連翹	Cor Gor Zacilla	中,中	15,25		メロジーア	接近して製	投げ技	30	88
~得越	Ryon dron の看地積288	F	19	nina.	ベスコッソ・アチラール	接近しては	投げ技	30	88
~風風波幽	Kor⊕or And St	中	30		アーウマ・アチラール	相手の左側でstorB	投げ技	40	88
~中段数り ~中段数り~音を向ける		中中	23	27.00		相手の右側で動oriは 背後から接近して動oriは		60	88
~中段散り~背を向ける ~開催り	840 840	T T	115				投げ技	50	Moras
〜無数り 〜開戦り〜捕転	Sec tr	F	15		ヴィラール	## 2017 C #2012# ##2017 C #2012#	投げ技 投げ技	55	5501 85 55
~部域り~神経	Sec U	F	15	0.2	●横移動(ジンガ)から出		121712	33	00
~前近掃線	I-ORDER	F. F	7,10		ジンガ(横移動)	100	模移動		
~機空經期	\$5656	ф, ф	8,12	₩5			横移動		
~風風更疑	Cor⊕or⊅⊈%	中	25		アルマーダ・ブラダ		中	25	
~伏せる	8	特殊動作			アルマーダ・ブラダ〜座り アルマーダ ブラダ〜ビリバ		ф.	25	
~ジャンプ ~御を向ける	Û che	特殊動作 特殊動作	7777		フルマータ フラタヘビリハ	模移動中に企業部	中,中	25, 20 25, 15	
~#####################################		特殊秘密			ラデラオ・トロッカ	横移動中に鉛	ф. г	15	
		TOTALINAD	_	-	ラデラオ トロッカ〜逆立ち	横移動中に終失	ф	15	
エディ・ゴル					バイシャ・トロッカ	横移動中に海	F	15	
技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考	バイシャ トロッカへ逆立ち	横移動中に海争	下	15	
ワンツーパンチ	8:88	F. F	8,15	-	パイシャ トロッカフェイント〜遊立ち	横移動中に888年	ф	15	
デコーパソーデロち	128	上中	15, 12		パジャトロッカエ エスペリョ パジャトロッカーアンパスシュケーレ		F, F F, E	15,15	
トロッカ・エ・ピィアオ	5.82 (A.B.)	F, F	10,12			横移動中に整	E.	12,15	
トロッカエピィアオ〜逆立ち	2000 de	F, F	10,10	-	コンピナソ・ランサール	権移動中に登録	F. 40	12.20	
トロッカ エピィアオ バイア	889中に888	F, F, F	10,10,15,15		コンピナリケーニャーエスケルゲンュケール		上,上,中	12, 15, 13	
カペイリンニャ	⇔	中	30		ファイスカ	横移動中に容	上,中	8,8	
レヴェルサオ	8668	中	25	1	ファイスカ~しゃがみ	模移動中に容・	上,中	6,6	
アウ・バチゥド	48	ф	20		スペシャル コンピナソ ヨトーリ トロバオン	機能動中に発送	上中中中	50	
アウ・バチゥド〜逆立ち	D(# 4	中,下,下	20,10,13			種移動中に降む	<u>т</u>	18	
	288	平, r, r 下, 中	12,25		●逆立ちから出る技 ●逆立ちから出る技	78.49 EUT 14-00	т	10	
パイア	2999	F. F	12, 15	-	SEVEN	D#	特殊構え		
コンピナソ・バイア	1298888	F.F.F	12, 15, 15		~役転しゃがみ構え	①中に◆	特殊動作		
パイア・サベサダス	V28888	下,下,中	12, 12, 15		~前転しゃがみ構え	①中に9	特殊動作		
バイア~マカコ・エンベ	2000年 2000年	F. L	12,15		~前進 ~前転~逆立ち	①中に今 ①中に今務	特殊移動		
バスティラ〜ラデラオ NDッカ シャバ・ジラトリャ	2828 907518	下,中	12,13	-	~例転~足立ち	OΦI2Φ8	特殊動作		
シャパ・ジラトリャ	Source S	E .	15		マラフーソートロッカエピィフオ	(D中に1992)	特殊中、下	12, 12, 10, 10	-
マカコ エンベーハスティラ エシバ	4 CH (1987 198)	上,下,中	15, 12, 25		~トロッカ・エ・ビィアオ	①中に劉隆	F, F	10,13	
コンピナソ・マカコ・エンベ	9/8/366	上中中	15, 11, 25, 2		hatout I KATHWEEL	①中に製器◆	F.F	10.13	
コンピナソ・フラコン シャバ・バイシャ	<>B88888	上,上,中	8,10,20	-	~テーハシュタール	①中に第	F	15	
シャバ・バイシャ	286	T	12		ペティルコタールフェイント・送送 ペレフトパンチ	(①中に製や (①中に報	特殊動作 由	10	
マカコ・デ・ラド	@(or/3)@	ф	25	-	~レフトバンチ	の中に数 の中に数	ф	10	
スイ・シジュ~座り	安(orみ)案 (orみ)案 (orみ)	中	20		AN ATHAN MAN MANNERS	T)中产品等4	中,下	10,12	
エスパーダ〜逆立ち	028	ф	25		~ ダンナトロッカーローシュタール	①中に8888	中,下,下	10,12,25	
ベジリン	\$483	ф	20		マイグラヤトロッカーローシュタールマイグラマトロッカフェイントの連合	①中に88888年	中, ト	10,12	
ジラール	⇔ 8€	特殊動作			へしついじがいはティラエショウ	①中に888888	中,下,中	10,15,25	
ジラール~しゃがみ	\$ 84	特殊動作				①中に⇔器	di di	15	
ジラール~パイシャシュタール ジラール~アーウトシュタール	D→666	F	35		~ヒラターニョ ~ヒラターニョ~座り	①中に分泌する※ ①中に分泌するでを終す	di di	10	-
ジラール〜アーウトシュタール ベンリン・プラダ	- →	<u>t</u>	30		パラフーソ	①中になる中のなる	特殊中	12,12	
ペンリン・プラダ~座り	⇔	中	30		ヴカオン	①中に4座	ф	25	
ペンリン・プラダ〜逆立ち	Q+2+	+	30		逆立ち横避け・奥	(①中に 0	特殊動作	-	
レヴェルサオ・ジラトリャ	848 0 86 ·	中,中	16,28	7	逆立ち横遮け・手前	①中にも	特殊動作		
E974	284	中	20		逆立ち機器ナート段キック	①中に合翼の下や翼	F	25	70000
ピリパキャンセル									

※5=ロモキックを達打することで、選択でつながる。減る−に◆でキャンセル制。なお、キングの表中のUD−向向けでグウンした相手がける技で、DD−はうつ伏せでダウ 87ンした相手に対してかける技です。またロウの表中のJはジャンプを意味しています。

_

いよいよ大詰めとなる今回の攻略は、ストーリーチャート完全版に加え、 隠しアイテムや隠しダンジョンなど、様々な秘密を大公開し

Xenogears

ラスダン直前までを一挙に紹

DISC1のストーリー部分で詰まっている人 そしてこれから始める2回目のプレイをスムーズに 進めたい人に嬲る、ストーリーチャート完全版。D ISCIでのストーリー部分を徹底解説し、さらに DISC2のダンジョン&ポス解説を完全収録した 永久保存版だ。これさえあれば、もうゲームの進行 で詰まることはなくなるハズ。多くの謎をはらんだ 壮大なストーリーを、じっくりと楽しみながらプレ イすることができるぞ

●ラハン村

村長の村を出たらアルルの家に行き、アルルと会話。そ でお使いを引き受ける。その後、村の北側にある出口を 出て、山道に向かう(治療の外の田口を持けると、 ルドに出てしまう)。また、シタンの家に着くと、ラハン村 での会話や買い物は行えなくなるので注意。

OMECA アイテムを取っておこう 落ちているぞ。 詳しくは

途中にある遊は大ジャンプ (区+(二) で飛び越え、吊り 機を渡ってシタンの家へ、家でユイと会話したあと、離れ の物質に近づくとシタン登場。シタンと話したあと、彼の 動的に従って物質のオルゴールを調べるとイベント発生。 ンタン家で会事を取ったあと、夜になってから帰路につく

❸シタン家~ラハン村 得りの山道で、ラハン村が製体のギアに襲撃されている

ところを目撃。あとからシタンが追ってくるので、それを 違ってラハン村へ、ラハン村で触頭イベントのあと、フェ イは1人で村を離れることになる。村を出てフィールドへ おけ 黒月の森へ

丸太の上にいるモンスターを倒し、その先に進むとエリ ィと出会う。その後ジャンプを開建して毎に進むと、フェ イとエリィの口論イベント。エリィはフェイの元を離れる が、そこをランカーに襲われる。ランカーとの吹いこ ランカーを撃退後、合流したシタンは、エリィにフェイ の元を離れるように説得。エリィはそれを承諾し、1人店 の奥に消える。フェイとシタンは2人でダジルへと向かう。



6 ダジルの街

ダジルに着いたら、ギアの修理をおこなうために数金の 工房へ、すると毎品がないと新られてしまうので、サンド でギアの部品を探しに行くことになるので、その後を追っ て砂度へと向から

⑥砂漠・1

砂漠では、頭上を送る巨大な円盤を追うように進んでい (。その後アヴェ軍のギアを発見するので、今度はそれを 通うように進んでいく。その後アヴェ軍のギアに発見され るが、そこへグラーフが登場

7 アヴェ軍輸送船

アヴェ軍に捕ら入られ、輸送船で誘送されるフェイとシ そこへバルトのスグドラシル登場。 動気的に対象を しかけてくる。大陸した総説船から設出するため、砂にの まれつつある通路を財砂壁を開めながら進む。甲根に出た ら、クレーンからヴェルトールへと乗り込む。 ③砂漠・2

ヴェルトールに乗って輸送船を設出したフェイとシタン の前に、バルトが結集するギア、プリガンディアが立ちは だかる。フェイは説解だと呼びかけるが、バルトは聞く当 持たず、栽譲を仕掛けてくる。パルトのプリガンディアと の範囲終了後、2機とも大銀料深へと落下

巨大な岩を動かし鎌孔洞を集へ、最深限でパル船と会認 財秘報を関く交換条件として2カ所ある階級センサ を切ることに、ここではギアを回復。センサーを切って両 びいい最と会話すると防砂量が関く。 ゴンドラでエレベー ターの歌声を入れて読出しようとすると、カラミティ城に ®ユグドラシル~バルトのアジト ギア格的様からブリッシに行き、シグルドに話しかけ ベルトのアジトへ、アジトでは、食金でメイソンと会話したあと、作歌室に行ってバルトに「ファティマの最玉」に 関する情報を聞く、次にドックに辿りて再びバルトと会は 、 ギアハンガーに飾りてメカニックと会話。

● バルトのアジト

アジトにある居住区で一夜を明かす。すると、ゲブラー 特務的隊の模型イベントが発生。ゲブラー特殊的隊との戦 イVSカップナイト) に勝利すると、ドリル型ギア、シュ ピラーレが登場、戦いになる。戦闘に勝利すると、フェイ はパルトたちに協力する決策を認める。

® ブレイダブリク

到着後、樹屋にいるシスターと会話し情報収集を開始。 まずは井戸(老人が近くにいる)を開べ、老人から井戸の 情報を聞き、かくれんばしている子どもを擦し出す。その 後再び老人に話しかけると、「井戸の館」を入事できる。 次 にファティマ城で大武会参加の登録を済ませ、もう一度容 屋のシスターに話しかける。遺像に宿屋で一機用かすと マルー和出作組み開始される。

の場所に関れてしまう。 2回



①武闘会場8地下水路

フェイとバルトのパートが今万に展開する。ファイが何 間を表引かせると、種類的にバルトのバートの時間が長く なる。フェイのパート・大武会に参加、まず、鈴太帝に るダンと会話をすると試合が開始される。試合は全部で5 戦。4歳日のダンとの戦闘では、攻撃せずに防御を続けて いると「アルルの花嫁衣装」を入手できる。パルトのバー ト "井戸から地下水道に潜入。流れのタイミングを見計ら いながら流れの上流へと進んでいる。水門を抜けてファテ イマはへと加入

①ファティマ城

ファティマ城の東洋にあるマルーの部屋まで行き、マル 一と再会、舒服から出ると、ラムサスるミテンとの親いに なる。地震中にラムサスが水線の構えをとったら、一切攻 単せずに防御や回復に存金する。勝利後、フェイが加わっ で再びラムサス&ミテンとの低い。さらに除利法、ファティマ城からつながるゲブラー基地方面に脱出。そこでエリ くと再会し、彼女の助けをかりてギアハンガーからファテ ママ解を極州する。

[®]ユグドラシル

ユグドラシル内で、ブリッジのドア前に置かれたぬいぐ るみを調べたあと、マルーの部屋へ行く。そこでマルーと 会話したあと、プリッジへ行ってシグルドと会話。一行は 救出したマルーを送り届けるためニサンへ向かうことに、 ワールドマップから秘密の道を通ってニサンへ

(6)二サン法皇府

利着後、マルーとともに大型型へ、大型型でソフィアの が面を見たら、2階のシスケーアグネスと会体、その後、 ニサンに戻ってシグルドと会話。そして様の上にいるバル トと会話し、西の様字堂へ、ここで作戦会議を行って、ア

① ユグドラシル

アヴェ写匠作規則後、操作キャラはシタン。 ユグドラシ ル甲板まで行くと、バルトとシグルドの会話イベントが完 生、その後、ラムサスの悪夢イベントを経て、アヴェ宮回 作成開始、パルトたちはアヴェへ、フェイは開動作場のた Militeration Artist

(6)岩山

関行する ミロク部隊を追って岩山を登っていく。途中の 修理ロボで燃料を補給、山麓でゲブラー特殊意味登場。ケ つ一特務研算との2連載。随利後、エリィのドライブ使 用イベント、ヴィエルジェ (エリィ) との戦いに、戦闘に **踊つと、エリィは正気を取り戻して去る。フェイは山間へ**

®ファティマ城~ユグドラシル バルトたちはファティマ城に潜入。が、シャーカーン

ミアンの待ち伏せを受け、危機に陥る。そこへメイソンが ランドクラブで登場。バルトたちを救出する。一行は解散 を立て直すためにユグドラシルへ、ユグドラシル内でマッ プルセンログライスと 地面に対象をへ

国際経験研究ヴェンダーカムの代表が会イベントのあと 緊急航突線作戦所的、振光キファインゼルに接近すると キファインゼル主動との続いて、勝利後、国境機関は地域 ヴァンダーカムがドーラに乗って登場し、被略になる。若 間に移つとグラーフ登場、ヴァンダーカムとドーラが復活 復活したドーラに対してミロク機の特性イベント。それを

④ユグドラシル~国境

アヴェから逃げるユグドラシルをラムサスが追撃。そこ 「おのギア エルルの英格登場、エルルの運像は存ちに繋い かかり、ラムサスは接長、その後パルトと絶難になる (統 対負ける)、戦闘終了後、スグドラシル整党、シタンだけが 脱出し国境まで飛ばされるが、そこにフェイの姿はない。

②キスレブロ区画

D区画で目覚めたフェイは法礼の構式へ、その後再び官 含で日覚めるので影響へ、そこでハマーと会い、DE語か 6出ようとする。パトリング委員会がフェイを押していた う情報を聞いたら再び問場へ、パトリング委員会と会 は、食堂で新任の医者の邸を開き、宿舎でシタンと再会



®キスレブC区画 (トリング構成、爆発事故発生、再び宿舎で目覚める。

その後C区面~D区面を行き来しながら4勝すると、宿舍 にリコが登場。フェイに殺人の容疑がかかっていると告け る。フェイは容疑を築らすため、シタンとリコとともに地

@ キスレブ地下水道

地下1階で投入のあった環境を強べ地下2階へ、地下2 間が再にある環境を調べ、再の機力とおざみ取りを調べて カギを入手。マップ家のドアを開け、宝箱から「お守りの 10.51年 95年 トラリング・アナルゲール・サイル べると、レッドラム登場、始間に開昇後、高さりパトリンク

⊕キスレブC区画~ゲブラー基地 決部リーグで3時して開発組から出ると、林林度で7

ズマンとの閲覧。終了後、ワイズマンがフェイの過去を語 る。イベント後、バトリング決勝戦でリコと軽う。その後、 ゲブラー基地で、場別地震へとトがキスレブに向けて発動

するイベントが発生。 ②キスレブ総統府

シークムントに会うためにキスレブ協動的へ向かう。フ こくたちが経験存に入ると、そのスキをついてリコが観読 将に潜り込むイベント発生。そこで、リコの過去にもつわ るイベントが起こる。 しかしその後、警備兵に見つかりり



のキスレブ・ノアトゥン 総統存でのイベントが終わり、首都のノアトゥンへ入る

とハマーが登場。すでにヴェルトールが買いてある場所の 情報をつかんできており、フェイたちは大まかな作戦を練 ることになる。その後、ゆっくり作組を構造的るため 一度口区画まで戻ることに

@ キスレブロ区画 D区所に戻ると、リコが今夜処刑される情報が入ってく

る。旧りコの処理で嫌疑を取り、彼になったら展開台へ そこから列車に飛び乗り、ギアドックへ

ジャンプでダクトに限入し、ダクトを伝って警備室へ

そこでマスターキーを入手し、ギアドックへ進入。ドック の中央、ギア3体が並んでいるところの、一番左側のスイ ッチを何度か行すとヴェルトール登場。これに乗り込み、 裏側のカタバルトからパトリング会場へ (この近くには何 頭口ががいる)、処刑される寸前でリコを救治(ポス戦、対 ランカーR) すると、アヴェ軍の角勢イベント発生

・カースレブ上空

原子がへ随席しようとするヘヒトを止めにかかるフェイ。 そこへゲブラー特殊的味が完成する。ゲブラー特殊的課と の4連載(の中でリコが物味に駆けつける)。 時利後、立ち かるエリィをフェイが認得するイベント発生。イベン ト後、爆弾戦闘へとトとのポス戦。

⑤キスレブ・ノアトゥン

キスレブ製出のため、首都を設定することに、首都を出 る際、例の出口を強行突破しようとするとりコが登場し (特別に知わる。その後、キスレブを抜けてワールドマ ちなみに一度ワールドマップに出た後で首都の酒場に

のゴリアテエ場~ゴリアテ ワールドマップ北端にあるゴリアテエ場へ、工場内はギ

アで移動。途中にあるスイッチでベルトコンベアの向きを 関係しながら最深部へ、最深部にてボス戦、対への6号。 バトル棚利徒、ゴリアテヘ、全員に話しかけてからシタン に話しかけると、ゴリアテ発達。

母ゴリアテ~ユグドラシル?世

プラーフが襲撃。グラーフとの傾いて、この 或いでは、フェイとリコが戦略不能になった時点でパトル 終了、自動的にイベントが遅む。その後、パルトのユグト ラシル2世が登場。ゴリアテはユグドラシル2世のバルト

ミサイルにより緊張されてしまう。 ❸海上&ユグドラシル

海上とユグドラシルのパートが交互に展開。(1海上 ご アテの残骸の上で、ガタゴトとメッセージが出る部分を 調べる。②ユグドラシル・ブリッジでバルトと会話、③塩 シェバトを日報、保ユグドラシル、ギアショップの心 タン、核納事のリコと会話。 (5)楽上: タムズに放射される

母タムズ&ユグドラシル2世

甲根広鳴を出て、ねじレベーターでプリッジへ ジの総長と会話し、ピアホールで再び総長と会話。その後 戦闘音が起こるので転長の後を治うと、ユグドラシルが襲 撃されていることを知る。フェイとエリィは救策へ、戦闘 に触引すると、エリィがドミニアに連れ来られる。



動ラムサス艦

ミニアに捕まったエリィはラムサス館へ進行されてし う。そこでドミニアに朝鮮されそうにな よって助けられる。その後、エリィはラムサス艦を観出

母 タムズ~ユクドラシル 2世

ングルドにバルトを使してはしいと触まれ、タムズへ ピアホールでパルトと会話すると、エリィがラムサス変か ら進げ帰って(る。その後、ユグドラシルへ戻り機関性へ 行くと、洗顔されたエリィがユグドラシルの機関部を破壊 しようとするイベントが発体。イベント後、ユグドラシル の医療者で王気に戻ったエリィと会話。すると、ドミニア がテムズを襲撃してくる。ドミニアを明すと、海中にラム サスが登場。そのまま地間に、戦闘将了後、フェイは意識



® タムズ~海上

操作パーティはエリィ、シタン、パルト。タムズの医療 室でエトーンに関する情報を聞き、甲板広場へ、そこで ろつきに結まれている少女を助けると、ジェシーとピリー が登場。ビリーに事情を話し、教会を紹介してもらう。ユ グドラシルを操作して海上を進み、教会へ

教会ではビリーが死務室へ事内してくれるので、後をつ ていく。医務定でエリィがバーティからはずれるので ベルトとシタンだけで教会内の人々から話を聞く。 しばら 〈脳を聞いていると、エリィが迎えにくる。 フェイの治療 が一般落して、一行はユグドラシルへ戻る。

のワールドマップ~孤児院

ユグドラシルで加上を進み、ピリーの住む延迟的へ、延 **出始についたら、本根のある部屋で本棚を調べてビリ** 会話、するとストーン前数がやってきて、輸送制の調査を ピリーに体質する。バルトたちはピリーに協力することに

なり、一度ユグドラシルへ戻る。 ユグドラシルに戻り、ガンルームでシグルドと会話する と、ビリーとジェシーの口論イベントが発生。その後ガン ルームでビリーと会話すると、彼が自分の過去を語るイベ

ントが発生。そのイベント後、甲板へ出ると自動的に輸送 船 (ゾンビクルーザー) へ

のゾンビクルーザー 動トと傾向を行き楽しながら船の先端へ向かう。 カギが

錆び付いて関かないドアは「軽度のカギ」を使ったあとダ ュで何度が体当たりして関ける。最後部でプラッデ と戦闘後、船室を調べるとピリーのレンマーツォ登場。四 大ウェルスとの戦いに、勝利後、報告するため総会へ

選丸の装備に注意 ここから、バーティで知わるビリー かれの気間 単版と 音楽のなどとは違い、事故は異まがむれる。

動物に要領的なでも



6 教会地下

教会へ借くと、何老かに襲撃されている。患のドアから 通路に進み、地下に降りると数量が殺されるイベント発生 エレベーターを使ってさらに地下に下り、アータベースを 調べると、教会やソラリスに関すること、そしてストーン 前輪の正体を知ることになる。

®タムズ

プリッジで教長と会談、その母報海士のハンスと会談す ると、ゼポイム文明の発展現場の場所を教えてくれる。コ グドラシルで飲えてもらった発掘現場へ向かう。なお、タ Aズに寄らないで直接発展環境に向かってもOK、その標 合、タムズでのイベントは消成する。

④ 発掘現場

ゲブラー共を目印にしながら良へ、最深部のドアは、子 動でシステムを解除してから、1階上へ戻り、最寄りの端 未でシステムを再起動すると関く。その表でイベント発生。 ツのセラフィータとトロネとの扱いに、勝利は 達り取下まで得ると今度はイドが登場、 感味になる





④ユグドラシル2世

ギア株納実で発送を取り戻したフェイと会話。するとス 一ン司数が襲撃してくる。ストーン司数の乗るアルカン シェル教では、障壁に阻まれ攻撃が効かない、数ターン能 えていると、ジェシーが登場し、陽壁を破ってくれる。被 関係、ワールドマップからバベルタワーへ出かう。

のバベルタワー前半

娘やクレーンをうまく使って、制御システムのある部屋 内かう (制御システムのある部屋には、ギアから降り と入れないので注意)。哲理で端末を調べると、列車が開 着。ギアに乗ったまま列車に乗り込み、投船席(投船席) 入るときも、ギアから繰りること)のスイッチを入れると 利用が開催、そのまま日報的にパベルタワーを登っている しばらく登り、別庫が外壁に出たところでラムサスの襲撃 イベントが発生、表別になる。勝利後は、列車から繰りて ギアで登っていくことに、

のバベルタワー後半

ウムサスとの**地間時候後、さらに上を**目和してギアで上 っていく。途中にあるロックされたドアは、その子前に ある事態度 (ギアから降りないと入れない) でスイッチを 入れれば関く(ミラーの調整スイッチは、ここでは何の関 係もないので無視しよう)。タワー内をさらに進み、即中庭 選へ出たら、緑色のエレベーターを乗り継ぎながら上へと (乗るごとに敵との戦略になるので注意) 登っていく。 頂上 に着くと、マリアのゼブツェンが登場、穀間になる、穀間 傾利後、マリアの御内でシェバトへ



バベルタワーでの注意点 ペーンマングからので、頭の字に発程しよう タワードやさは飲か性が海豚は歯球になっている 国に入ると関けられないが、一環間した事等では と出限したい。加いて挟載していきなりまりはる は難しいので、何こも往後するつもりで海供ろう た、タワー時半ではマップよりもゲコとの場所が くなる。かなりの点体はなるので、影響の対象





⑤シェバト・アウラ・エーベイル

ックについたらエレベーターで外へ出て、音楽のアウ ラ・エーペイルへ向かう。アウラ・エーペイルに 最北部にある小型エレベーターから廃屋へ入り、2階の木 馬のある部屋へ、部屋で木馬を調べるとマリアが向えに来 るので、一度アウラ・エーベイルを出て、王宝(シェバト 全体マップで女神の立っている場所 へ向かう。王宮でゼ



ルの中におる。動か







のシェバト干宮~シャフト 王宮でゼファーと会見したあと、もう一度ゼファーに話

しかけると、ソラリスが襲撃してくる。マリアを仲間に加 ソラリス軍延撃に向かう。しかしエレベーターが途中 で止まるので、シャフトの内部を通ってドックへ声かう。 ドックにたどり着くと、ドミニアとの会談イベント発生 その後、本格的なソラリス第の襲撃が始まる。迎撃に当た るため、再び王宮へ集結。

むシェバト・ジェネレーター防衛戦

王宮で一度全員集合し、4つの機器に分かれた/ラリス 車を任意に1人を選んで記載。4音器すべてを倒すと、2 ラリスの大型ギア、アハツェンが登場。 すべてのギアがア ハツェンの新型兵器サイコジャマーで繋げなくなる。そこ ヘチュチュが巨大化して対抗。この戦いで負ける (絶対に 勝てない) と、マリアのゼブソエン登場、ゼブソエンとア



防衛戦の正しい配置法

メキャラを紹介するので参考にしよう。 王宮内にいる チュチュ族からギアのパーツを買えるので、吸いに参 テムテムはいらずいのインシによっている。 動すろメンバーは最深のバーツに買い過えて与こう。 かち、もし参紅があるなら、ここで全員分のバーツを 買い限えておくことをオススメする。また、鳴う用玉 t、2 → 1 → 4 → 3 がオススメだ。 1 で手に入る資金 毎供平安と、4 で手に入るノイズフィルターが、3 で の難いに有効なのだ。それぞれの難いは、機能指に接 傷のチェックをすることが可能なので、これをうまく 利用しよう。

96 I シェネレーター	1.04
第2ジェネレーター	ピリー
第3ジェネレーター	フェイ
第 4 ジェネレーター	ハハルト

あユグドラシル3世

ハンエンを逃げたあと、フェイたちはソフリスと地上 を備てる3つのゲート (時報) を被覆することになる。 5 ヘシャーカーンのニサン侵攻の知らせが入り、フェイカ ちは室を飛べるようになったユグドラシル3世でニサンへ 向かう。ちなみに、この時点で行動は自由になるが、二サ ンに入ると傾縮的にイベントが進む。改めて世界を辿りた い場合、今のうちに行っておくこと、この時点でキスレブ に行けがパトリングが時間しており、自由に楽しむことが できる。なおここからチュチュが正式な体験

動ニサン法皇府

市団会にいる数を一種(Wの中で5回路間をすればOK) . 法意府を解放する。諸事堂で作戦会議を行い、シャー カーンを追ってニサン部所へ向かう (管痕の入口は ニサ ンの街の外、マップの北端にある)、緊痛入口にあるドアの ロックは、マルーに筋めば対変が開けてくれる。 数まなか った場合、入口の右隻あたりを調べると聞く。内部へ進み ニサンの人々との会話のあと、 専へ

のニサン霊廟

碧玉のロックを外しながらギアのある青竜部へ、そこに ある確文を読んで徹底を入れ、一個下のブリッジへ戻ると シャーカーンの兵が突入してくる。その後、確文を読んだ 場所の手前にある過路まで戻るとイベント発生。バルトは ギア・バーラーのE・アンドヴァリに乗り換え、エトーン 改との続いへ、しかしその傾倒後、シャーカーンには遂げ られてしまう

動イグニスゲートへの穴

過げたシャーカーンを追ってニサンの近くにあるイグニ スゲートへの穴へ、穴に入ると、エトーン改の得ち伏せに 金い、細部に、短期計了後、さらに者にいくとシャーカ ンとの触いになる。シャーカーンを倒すと、イグニスゲー トが明朝まする。



のファティマ城

ファティマ核へ郵旋したバルトは、主政の廃止を宣言 アヴェは共和国となる。その後、作組会議が行われ、禁玉 要素のビーム研とバベルタワーの反射線を使って設合地下 のゲートを破壊することに、パーティを2つに分け、それ ぞれ碧玉実富とバベルクワーへ

・ 発玉要塞8バベルタワー

教会地下のゲート被場作戦、韓王英潔賞と、パベルタワ 一集との2つのバーティに分かれ、それぞれのイベントが 交互に展開していく。イベントは自動的に進む (1回日の 作戦は必ず失敗する)が、途中でエレメンツとの戦いが2 田ずつ、合計4回経入される。第五要実際がグランガオン& スカイギーンとの扱い、パベルタワー側がブレードガッシ ュ&マリンパッシャーとの違いに

® タムズ

残り1つになったゲートの情報を求めて、ワールドマッ ブからタムズに向かう。タムズの転長と会話すると、サル ガッソーボイントの情報を聞ける。その後、ユグドラシル に戻り、シグルドと話すと自動的にサルガッソーポイント

⑤サルガッソー 海中では、施武の流れのあるところを部門に左に進み

そのまで一定浮上して空の宝箱を購べる。すると海底がお さまり事でふさがれていた場所が関くので、その先へ進む ゲート前では、待ち伏せていたエメラダとの緩いに、勝利 後、サルガッソーゲートは破壊される。

のシェバト

すべてのゲートを確認したおかげで、ソラリスが変を現 す。フェイたちは一度シェバトに集合。女王ゼファーに話 しかけると、ソラリス潜入作略開始。ゼブツェンのパ で一時的に障壁に穴を開け、そのスキにソラリスへ乗り込

ソラリスに行く前に

●ソラリス・物資搬入口 ラリス武命後、パーティはフェイ、エリィ、シタンの

3人になる。他のメンバーは別の入口から進入することに 我入口で物資運搬用のコンテナを調べると、突然動きだし フェイだけが第3級市民権に選ばれてしまうことになる。

@第3級市民層

まずはエレベーターで10-4-1へ行名、エリィと英 にいるサムソンという男と会話。すると「使物計可証 を子に入れることができるので、それを持って監視時の申

事監視塔~エテメンアンキ 影響マシンと同一線上にならないようにしながらかへま

んでいく、エテメンアンキへ抜けたら、回転駆のあるマン ョンの2階にいる老女婦からチケットをもらい、観察式 を鑑賞。その後、セキュリティに造われ下水道へ洗けられ ことになる。

の下水道~エリィの家

下水道を抜けエリィの赤へ、エリィの床で一段落して エリィの母と会話。すると買い物に出かけるのでそのスキ にエリィの父の部隊へ、そこでソイレントシステムの場所 4418、その後 エティンアンから抜けて第3両所属へ そのとき、途中でシタンが合流する。

⑤ソイレントシステム

エテメンアンキから第3級市民間へ戻ったら、ダストシ uートへ向かう。IDがなくて困っているところへエリィ が登場、再びバーティへ、ダストシュートのスイッチを入 れ中へ入り、ディスポーザに鉄片を押し入れて動きを止め 8. ダストシュートの適利の高からソイレントシステムへ 激入、廃棄物処理者では開物チェッカーを外してベルトコ ンペアーを通って高へと進み、ソイレントシステムの正体 を知る。最後にセキュリティシステムを外し、天命官研究 所へ潜入する。



多天帝研究所

音声認識のドアロックを外し (正解は上、下、上、左 息へ、再びロックのかかったドアがあるが、シャンか 領率に関けてしまう。エリィがシタンを関いつめると、突 世間気が明え、フェイは減らえられる。そして、ついてフ ェイの秘密とシタンの正体が

カソラリス軍港への通路

全員でソラリスからの秘密を計る。 関係でハマーのイベ ントが終了したあと、グラーフる体料人が登場して吹いた 様和後、彼らに追いつめられ、なすすべのなくなったフェ イは、再び它の体内に覆る第2の人格を実施させてしまう

®ソラリス上空~トーラの家 党難したフェイは1人でソラリスを構造。エリィの平に

より彼の暴力は収まるものの、その力はシェバトの人々か ら恐れられてしまう。フェイはエリィと2人でシェバトを 担当するも、ラムサスに出われ撃墜、やがて、2人はトー うの象で見せれる

DISC1終了 DISC2へ

DISC2に入るとゲームの展開は一家。キャラのモ /ローグの合情に、ダンジョンや戦闘が挿入される という形で進行していく。ここでは、そのダンジョ シとポス戦をピックアップして攻略しよう。

アニマの器ダンジョン・1

ジョンを探索することになったフェイたち、その最初の グンジョンとなるここは、数の攻撃より、**難解な誤解さか** 協みの程になる。中でも整緒なのが、アニマの様のは何を 解くロックオフコードだ。これは、AからDまでの研究に つずつ数字を入れ、総と機の和が何じになるように配外 するというもの。非常に理解で絶対に解けないように思え るが、ナンバーAの超末の横にメインコンピュータがある ので、それを見てコード表をチェックしてみよう。このコ 一下表さえ見れば、すぐに割り出すことが可能なのだ なみに正照は、AからDの刷=2、5、8、4。正解さえ コード表をチェックする必要は





アニマの器ダンション・2 アニマの軽ダンジョン・2は、1にも増して説解きの便

素が強く、しかもかなり取しくなっている。しかし謎解き の必要な場所には必ず壁にヒントが書かれているので、知 主を絞って挑戦しよう。ここでは、このダンジョンで一番 整解な水のたまっている部屋の温解さをズバリ紹介。 は水量を5に調整すればDKなのだ。床のスイッチは左右 押すと水量が上がり、右を押すと水量が下がる。また、壁 にあるキズのついたボタンを押すと、一度に上げ下げする 量を開変できる(左を押せば3、右を押せば7)。まずは水







DISC2ボス攻略

DISC2で原体するボス般は12回、そのうち注意しな DISOでで発生である機能は強くそのうち途をした では対かないのはエレメンスをラフス、それエフフィ メイエフェイズで基本プスの連載(らい、からは前途であ っていればのまでかて、ここではその3種の対象を動か ちないこのドウェルトールとの他、がは他は一般であ リンミエレメルン 重形でのおりで薄まってが、 ウルビアを担い、トロス、モラフィータ、ドニンアと同 ナモヤ中海原を使って、1人1人間していこう。特別の場 っているうちにドミニアを攻撃するとHPを指揮されるの

で、3人間すまでドミニンには攻撃しないこと ●VSテウス、なにかするごとにHPを16000も開放するの で、一様で切さないと永久に戦闘が終わらない、能水方の で、一単で同さないと水火に機能が終わられた。 原本人の ドアを中分にする故事をしてくるので、これをひたすら棒 とう 礼等のHPが500になったら、フェイがシステムイ ドを発動させ、拒必形技で一撃で削す ■VSアンフィスパエナーオピオモルブス: 連載になるのであらかじのオピオモルブス戦に備えてエーテル装甲+3 を2つ抗菌しておく(別り1つはフレームHP開催)、アンフィスパエナ戦では燃料を温等しつつ、福手が2回目の成 (動 (HPを1にする) を撃つ前に削そう



フェイが最後のギア、ゼノギアスに乗り 換え、グラーフを倒せばモノローグシーン は終わり、通常のスタイルに戻る。ここか ら先は、再び自由にワールドマップを移動 できるようになるぞ。あとはラスポスさえ 倒してします。はゲーム終了だが、※

世界がどのように様変わりしたかじっくり 探索してみよう。また、ワールドマップに はアニマのダンジョン1・2よばに2つのダ ンジョンに行けるようになっている。この 2つは別に行かなくてもクリアはできるが **ラスポス前の腕試しを兼ねて挑戦しよ**









ンのいる意味







フェイたちの最終的な拠点となる雪原の アジトは、墜落したシェバトをベースにし た急ごしらえの街だ。しかし、無料で回復 することができるし、ショップも完備して いる。また、多くの人が住んでいるので、

の用ののモンスターは貴重な



マこう広い 恨かしい人との意味もある?

周辺 一夕	ゴーレム 非常に高い砂線力を持って いるが、HPは強い、必収校 1身で削せる。	1
RAT, 22	E 50 日 4500 日 宝 なし	0











アジトでは、発展現場の男と話して「金坑」。 「大金塘」の頃に渡すと、ジュークボックスでサ ウンドテストが可能になる。またギアドック跡 では、シタンの「機震剣」が「機神剣」になるそ。



添か昔に減んだゼポイム文明の遺跡。 ンジョンで、現代の示信がモデルにかって いる。本屋 (紀〇国屋?) では、ピッグジョ 一の伝記を訪むこともできるぞ(必見!)





キャリアー原権











エメラダがバーティにいれば、地下鉄の先 にある場所でイベントが売生し、エメラダの 誕生秘閣が明かされる。このイベントのあと、





は砂の滝のある場所を束へ束へと進んでい き、広い砂漠に出たら北へ。するとスナハ ミが行進しているので、その後を追って回 へ。そこに宝箱が2つある(2つ目は、桜 場をジャンプして取りに行く)。また、スナ ハミが行進している場所から北に進めば巨 大な化石があり、その上に「大和線」が突 き刻さっているぞ。詳しくはマップ参照。



る場所は、このマップに記されて いるブロック程度、このほかの場 所は、ただ広大な砂漠が広がるば かりで何の収穫もない。ヘタをす ると迷うことになるので、このマ ップ以外の場所には足を踏み入れ ないほうがいいぞ。砂の油のプロ ックは、入口のプロックも含めて 東へ3プロック続いている。ちな みにパギーが物師しているサンド マンには、入口から3つ目の砂の 滝のプロックに密から進入すると 適遇できるのだ。

【マップ解説】



サンドマン砂漠モンスターデ-













砂漠でわからなくなったら、とりあえ ず際、西と交互に進んでいけば抜けやす い。また、バギーが故障して困っている サンドマンを助ければ砂漠を脱出できる。

レアアイテム完全取得への道

の青電アイテムの取り方を、場所別にまとめて大紹介していこう。その 場所でのイベントが終了すると取れなくなる場合が多いので、すでに通 ぎてしまった人は、2回目のブ レイで完璧クリアを目指してみ よう。また。一部のポスが落と すレアアイテムもあるので挑剔 してみよう。ちなみに条件の中 で「テラフォーミング後の世界」 とあるのは、世界が崩壊した状 前 (ラスダン南前) のことだ.



●人魚のなみだ

たない

●クモ

●じゃんけんバッジ 村のじゃんけん好きな男と勝負し

て、5連接すればもらえる。「かくれ んぽパッジ」、「おにごっこパッジ」 も持っていればシェパトのチュチュ の敵が「燃 料リカバー



なんの変哲もない目の卵。シタン

の家に続く山道の木で入手すること





ができる。これを持っていると、シ タンの家でのイベントでユイさんが タマゴ料理を作ってくれる。

鳥のタマゴ

「鳥のタマゴ」と同様、シタンの家 に続く山道の木で入手することがで **きる。後に仲間になるチュチュにあ** けると、かわりに「エーテルパワー」 をもらうことができる。

●ミドリの指輪

庭の花墳に落ちている。雪原アジ トで「ヘラクレスリング」と交換可能。

かくれんぼバッジ

くれる。

かくれんぼしている子どもを5回 見つけるともらえる。 ●パワーマジック

●形見のペンダント キスレブの総統府で、リコの過去 イベントが終わった直後に化粧台を 調べると入手できる。このタイミン グでしか入手不可能。これはリコ専



アップする。 ワンパクフード キスレプロ区画の宿舎の屋標の上 で、犬に2回以上状えられたあと、 近くの整備長と会話するともらえる。

これを犬に与えると、それ以上は妖 といろがは で、特別な 効果はない。 煎は不明の アイテム。



キスレブ総統府の地下倉庫で、ま ずはクレーンを報告物に当てないよ うにうまく誘導して疑惑まで持って くる。次に、それを足場にして、コ ンテナに囲 夫れた場所

へ入る。そ の中にある 宇筋から入 手できる。

●Mディスク

ノアトゥンの東ゲートに立ってい るピッグジョーにほしかけ、5000G を払う。その後、爆弾後端へヒト等 来イベントのあとでもう一度その毎 所に行くと拾える。持っていれば、 ノアトゥンの酒場、ワイルドキャッ トのジュークボックスで音楽を掛け るようになる (曲はランダム)。ま

おにごっこバッジ 庭で日直をしている子どもに話し

お礼にもら

克弘

745.

かける。すると逃げた刻をすべて根 に戻してほしいと頼まれるので、こ のお願いを 聞く。すべ ての寒を極 CERTI.



■ボロボロのマンガ ピリーの際し部屋に入るために必 要な本の1つ。 孤児前にあるトイレ をノックすると、ランダムで子ども が出てくる 零合があり、 そのときも らうことが

●たのしい絵本

4.様常の上にいる子どもに終しか けるともらうことができる。「ボロボ ロのマンガ」、「「煎会」のおしえ」と 御サア3番

一の部組の 本根にしま うと際し部

●「教会」のおしえ リコがパーティにいるとき、徐を持 った子どもにはしかければOK。ビリ 一の難し祝飯用アイテム。ちなみに関 レ部屋には TERR. ISSN.



あかつきの石 シェバトのミニマップ上で、天使 我の正面の突き当たり付近を調べる。

SENORIAL 度に通じるエ レベーターを 数かすために

必要なアイテ ●とこやみの石 3つの石の中の1つ。お婆さんか ら「クモの糸」を購入し、晒水広場 で、角を釣り Eげることで 入手すること

●たそがれの石

屋分---

¿ BBJ

MA 弾」が

ある。

エレベーターを動かすために必要 本3つの石の1つ。500年前の戦争で 原根とかった 家で、テーブ ルの上にある 人形を調べる と入手できる。

■ちゅちゅの魔袖像 クライシスパワー 3つの石を持って耐かないエレベ **ーターに乗り、質者の際し地厚へ行** くともらえる。「ちゅちゅの魔神像」

はチュチュ専用アクセサリー。「クラ イシスパワー」は、装備していれば HPが少ないほど力が上がっていく。

●コテンパンロッド

エリィの家でお手伝いさんに話し かけるともまでみる。

●人魚のイヤリング ラハン村で「人角のなみだ」を入 チしてから、大人のエメラダがパー ティにいる状態で年屋の先にいるお 婆さんに話しかけよう。 これはエメ ラダ専用のアクセサリーで、装備す るとエーテル能力がアップする。

●ヘラクレスリング 「ミドリの指輪」をミドリに返すと、 代わりにもらえる。「ミドリの招輪」 はテラフォーミング後の世界でシタ ンの家に至っても入手することがで きる。装備しているともらえる経験 銀が1.5倍になる。

える。男性専用の訪問で、転闘中に

仲間が1人倒れると、物理防御力が

●男着

アップする。

●機神剣 シタンのギア戦時の武器、告訴の アジトで、ギアドック館にいる男に 話しかけると、「機能剣」(G・エレ

メンツ程で入手) をパワーアップし てくれる。ただし、「機震到」を装備 していない状態で話しかけよう。 ●にじのターバン/他 用可能になり、上に行けるようにな

鳥を買うと小型エレベーターが使 る。ここでは「にじのターパン」「英 雄装束」、「大和ベルト」、「スピード シューズ」、「ヘラクレスリング」、「ウ ィザードリング」を入手可能。

●沈黙の女神服 テラフォーミング後に、ワールド テラフォーミング後、ワールドマ マップからトーラの旅に入るともら

ップからトーラの家に戻るともらえ る。女性専用の筋具で、防御力がア ップするほか、エーテル能力もアッ **プする。**



テムもあるので、完全クリアを目指す人にとって遊けては通れぬ道だ。 そこで、ミニゲームで入手でき る賞品を完全公開。中でもバト リングの食品はレアアイテム目 当所しなので、主持のアイテム



シャーカーン広場ミニゲーム

[グルグルパンパン]

次々県び出してくる風船を割っていく ゲーム。割った風船の色によって得点が 加度されるが、白い風熱を割ると減点と なる。時間内に何点取れるかを競うゲー ムだ。1つの場所に立ち止まらず、常に 動き続けることがコツだぞ。



100点以上 ゲリデルバーの種(イ・

<アヴェ奪回前> 80点未満 アクアソル 100点未満 ローズソル

アイアンかんバー 100点以上 ゼータンルDXバ

[フーズフーセン]

子どもの手を離れた風船を取り、持ち 主に返してあげれば得点となる。時間内 に何人の子どもに返してあげたかを競う。 記憶力と膜発力が物を言うミニゲーム。 子どもが風船を手放したら、風船が子ど もから離れない内に集早く回収しよう。



	<アヴェ奪	回前>
7	25人未満	アクアソル
	30人未満	ローズソル
31	00 1 0 1 1	martin of the

	<アヴェ等	回後>
アソル	25人未満	アクアソルS
ズソル	30人未満	ローズソルS
ソルロX(イーシー) トラソル(ハード)	30人以上	メートルアグロ雅(- イージアソル(ハー)

カードゲーム

ī	場に置かれた2枚のカードと、繰り
١	った数のカードを次々と出していき、
0	分の手札を先に0にした方が勝ちとい
9	対戦型のカードゲーム。対戦できる際
į	節はタムズに4人、雷原アジトに1人
i	計5人。なお、タムズの4人はテラフ
۲	ーミング後は対戦できない。 ソラリス
	向かう前に勝っておこう。

_	同かり	に勝っておこう。
	ピッグジョーに勝つ	原のロングコート
17.	ピアホールにいる男に勝つ	ブレミアシューズ
ᅻ	搬入口にいる少年に勝つ	スーパーゴーグル
100	ビアホールにいるあねこに勝つ	封印攻擊上 1 解於
972	カンナに 1 勝する	S口えめらだ人形
麗	サンルサーC MET Z	(CD-20), 126

カードゲームの必勝法は?

タムズの少年はともかく、あねごやカンナと もなると約別、かつ選挙くカードを出してくる ので、ほとんど何もできずに終わることも多い。 この場合。まともに終とうとしないでポーズを 送用しよう。 ボーズ中も原面は表示されている ので、一手ごとにボーズをかけて次の手を確認 するのだ。これで多少は噂ちやすくなるぞ。





キスレブでのイベントでもつったギア 岡十の対路林間、ユグドラシル3世を干 に入れた時点で競技が再開され、2つの モードを自由に楽しめるようになる。と くけられるためてアイテムと交換できる。 おまけモード2"では、音楽なアイテム を手に入れることができるぞ。

対COM戦や、ユーザー同士の対戦をするこ とができるモード。難易度や試合数など、格闘 ゲームさながらの各種設定も可能。使用できる ギアは、ストーリーの進行とともに増えていく。 最終的に、ラストダンジョンに入ればすべての ギア (49体!) が使用できるようになるぞ。



「おまけモード?」

COMと戦ってBPをため、それを支払うこ とで最品と交換していくモード。戦えるのはフ ェイのみ、テラフォーミング後は、搭乗ギアを ゼノギアス ヴェルトール ヴェルトール2の 3体から選択可能。また、「Mディスク」を持っ



P-BP T-BE

3500 4000

ていると音楽を選べるよう	になるぞ	
賞品一覧		●レアアイラ アイテ
●通常アイテム		Mティスク
アイテム名	P-BP	パワーリングS
グリテルバーの種	250	スタミナリング5
メートルアグの祖	250	スピードリング9
武器干力	800	所述ベルト
ゲリデルバーの実	750	SDJANA
メートルアグの実	750	SD#&EAR
程量获甲板+1	750	SDぴり一人形
軽量装甲板+2	1000	ボディガード
報酬禁甲板±3	1250	マインドガード
銀面装甲板	1500	エーテルダブル
別の独輪	2000	エーテルガード
地の指輪	2000	ライフストーン
火の指輪	2000	燃料リカバーS
水の揺締	2000	燃料リカバーX
及ヴェール表甲を	3500	GNRSS
地ヴェール装甲板	3500	封印攻際上3月
火ヴェール祭甲板	3500	スピードシュース
水ヴェール長甲板	3500	
エル・アイリス	4500	P-BP
エル・ログス	4500	P-RP-td
エル・イグニス	4500	数すると思し
エル・アクヴィ	4500	t.T-BP&
大エーテル石	7500	ボイント。レフ

8000

大挑エーテル石

スタミナリングS		300
スピードリングS		450
務場ベルト		600
SDARINE	500	300
SDはると人形	500	300
SDびり一人形	500	300
ボディガード	500	400
マインドガード	750	450
エーテルダブル		800
エーテルガード		850
ライフストーン		900
燃料リカバーS	2500	1000
燃料リカバーX	3000	1250
GNRS50	5000	
封印攻擊1.3 研除	7500	
スピードシューズ	4500	3000

T-BPの違い 明在のBP。これは景品と交 けれるので常に上下する。ま これまで稼いだBPの総合計 ボイント。レアアイテムは、これが一定ポイ ントに達していないと交換できないのだ。



一撃必殺という戦闘システムにより、 実戦さながらの緊迫した戦いが楽しめ る「BB弐」。今回は隠し要素の紹介を 皮切りに、メインキャラのステージ攻 略、さらにサポートキャラの攻略を展 開。最新の技リストもついて、「BB弐」 に燃えているキミを完全サポートリ

『BB弐』のゲームモードを徹底解析!

前回、基本的なゲームシステムを紹介した「ブシ Fープレード計(以下「BB計)。今回の攻略で は、「BB式」のゲームモードを詳しく紹介しよう。 ゲーム開始直後に選べるモードは "決動の間" を始 め全部でもつ。そして今回、さらに1つの想しモー ドがあることが刹明した。その名前は、"百斬の 間。前作をプレイしたことのある人なら推測がつく だろうが、これは "チャンパラモード" のことであ る。前作でこれにハマッた人も多いハズ。除に自信 のあるプレイヤーは、絶対プレイしてみてほしい。 もちろん、「BB武」で初めて体験する人も、がんば って"面前の間"を出現させてみよう!!

決戦の間 キャラによって りられたステージを 通り、物語を進きせる









人助人の対戦が無い "対別の間"。ここで使えるの は、メインキャラとサポートキャラだけだと思ってい る人が多いのではないが、実は、"対刃の間"だけで使 える、"バカ殿"という隠しキャラがいることが今位所 らかになったのだ。出現方法はまだわからないが の姿態から、かなり検別なキャラだということがわれ るだろう。このバカ般が









れること間流

百斬の間





チャンパラモード 復活



質をここで能えよう

专席の歴

こでメモリーカ

鳴鏡の若き剣士、捨陰党随一の剣客の戦い方伝授

「BB性」で初めから使うことのできるキャ ラは全部で6人。今回は、前回紹介しなかっ た鳴鏡の展美と捨陰の原五郎それぞれの、ス テージ1~5までの攻略を紹介しよう。"決戦 の間"をプレイするときに重要なのが、キャ ラの能力に応じた武器を選ぶこと。御門など の女性キャラにブロードソードを持たせても、 剣を探るスピードが落ちるだけで、あまり利 点が見当たらない。このように個々のキャラ の体格と武器の性質を知ることも、"決戦の間" 攻略には欠かせない要素なのだ。また、右の リストで紹介しているサポートキャラも重要 な存在。サポートキャラを殺さずにゲームを クリアすれば、そのサポートキャラを使うこ とができるようになる。サポートキャラ用の ストーリーも用意されているので、それを楽 しむためにも、"決戦の間"で、すべて のメインキャラのエンディング





		御門	ステージョ	是这	パワータイプ。サブウェボ ンICがんしゃく五を使う
ı		1 1 th	ステージ6	サザンカ	パワータイプ、サブウェボ ンは長計
П	瞻	風閂	ステージ3	肇火	スピードタイプ。サブウェ ポンはセイヨーツルギ
킾	鏡	出一	X7-96	松泉	パランスタイプ。ドスをサ プウェボンに持つ
薊	П	展業	×9-53	ナイトストーカー	スピードタイプ。サプウェ ボンは手腕釘である
품		及天	スケージ 6	空線	パワータイプ。サプウェボ ンは顕新し
¥		寒雲	ステージ3	ハイウェイマン	パランスタイプ、レイピア をサブウェボンに持つ
Ы	П	水安	ステージを	ウタマル	バランスタイプ、サプウェ ボンはフグ
퉼	捨	嬢	ステージ3	F:: 1883	スピードタイプ。ブーメラ ンがサブウェボンだ。
1	陰	XX	ステージを	*****	パワータイプ。サブウェボ ンは手斧
		源五郎	ステージ3	#+A	バランスタイプ。サブウェ ポンは気合声
		海丘即	ステージ6	16	スピードタイプ、サブウェ ポンはカエルである
		-			



を見るようにしよう。



初かに登場するステージだけあり、忍者 はほとんど改撃してこない。たまに攻撃を しがけてくるが、上致からの登談相りなの で、開合いさえとっていれば恋は相手では ない。開連衛や起気のかないステージなの で、技を標面するのにはもってこいの場所。



模長のステープで、選の際には、基のような小さが障害物がある。不は飲を持っ た本語だ、様の実験がやっかいなので、まずは本語を得雲物を握の近くに誘導する。 そして、現際が団かない状況に急い込んで、 そのスキに収集を加えるといいだろう。

場所:明月庵竹林

ナイトストーカーで終うことになる。周 間に竹が林立しているので、竹に収撃が当 たると、竹が称れてしまう。このとき様か の動きが見えづらくなるので泣意すること。 がは野次刀を持った紙、大振りな技を出 した様のスキを知が、

場所:産廃処理場予定地

競を対手に襲ってくるカッツェ。ステー 辺球層等物のまったくない平坦な比率のた め、どこにも認わることができない。フリ ーランニングでカッツェの周囲を走り周り、 カッツェが競を撃つために勤きを止めたス 干に効撃を取入ると良いだろう。

場所:蛇喰鼻

晴く海気味器い場所での前側となる松喰 果、ボスは千年という子どもでロングソー ドを持っている。ロングソードは、リーチ はないがスキのかない枝が多いので、こち らはリーチの思い図室で焼むしたいところ 千年は踏み込みが見を使ってくることが あるので、ある砂球の原理はとっておきた。





対象の中が実法のステージ、障害物もないので特に比較するおことはない。 環境と違いので特に比較することはない。 環境と違い出版する数か変もかないで、まくっと 倒して次のステージに進んでしまおう。どの残のスキが少ないかなど、いろいろな技の対能を表すい、地会となるぞ、

場所:船着き場

ステージの計劃が緩やかな切になっている。ここで登場するポスは松虫、ブロード ソードを装備して登場する、松気にこって ブロードソードは少し運めなので、スキが 発生レヤマい、こちらの攻撃をわざと即呼 の攻撃に当てて、体勢を割すのも子だ。

場所:放置船甲板

| 出版する数 | ヤコ都卓×5 | 収集 | 他と比べて、ステージが強い、このステージでは、五十八で戦うことになる。ここに登場する影響はコングツードを持ってあらわれる。五十八は老人ながら、再帰技として逃力な逆接技を持っているので、その技士が輩じてみるのも良い。

場所:豊麗ダム取水塔

総作で中ボスとして登場したホッキョク ツバメが登場。 表質取職は網接で、 弾と肩 終止にいるとは第二条で得られてしまう。 ただし、ホッキョクツバメが現際するとき、 ひぎ立ちになり弾機が伸が端になりやすい。 そこに関係を振り下ろせばいいだろう。

新:鳴鏡館道場

場外、研究製造を通り は東する数 マコ島本本 東月 面をよいかだけた。 障害物が何らないス テーシ、ここのポスの場門はブロードンードを持って登場、展記とフロードンード 相性はいるで、 気を最も返送は添かたり しない、そこで、 数によったらまず時合 いる費し、施り出たをまたから数字に終ろ いる費し、施り出たをまたから数字に終ろ



京五郎 多

ッパータイプ。サブウェボンの小柄を使用。音段の投資からすると、野太刀かどの日本刀系の武器が保全いそう。パワータイプでありを思いませな。 おな重数效率を持つ、武治は野太刀が大ス

177	上版	下院正規	馬合
ングソード	上級	中段	失射
次刀	瀬上中田	SIFER	边学本
D-FY-F	81+35	TEME	引手右框
	7890	上於	TIR

総勢12人も登場する強力なサポートキャラたち!



打刃などがオス

メインキャラでの"炭油の刷"同様、ザ 権が出現。 攻撃もあい変わらず上段か の能象所りのみ、もしも野太刀などの重 い問題を被職しているなら、ここでどれだ け振りが遅くなっているのか確認してみる は5一番り出してみて、新に対して有効だ



近ついての攻撃もかなり効果的だ。

くなっていることはが、地形的特別は特に このポスであるハイウェイマンは、 植を被倒して出てくる。 打刀などの短い気 器を使って戦っている人は苦労するだろう 労火の常早さを添かし、フリーランニング からの攻撃をはして見るのも良い、ならに

場所:安志田川鉄橋

ここでは、風門で喰うことになる。ザコ 忍者も踏み込み系の技を使うようになるぞ。 手すりがないところがあり、そこから前を 下に突き落とし一撃で倒すこともできる。 ここのボスは五十八、それも野太刀を持っ ている。野太刀は少し葉めなのか、前の後 りが高い、動が別を持ち上げているときな どに突き系の攻撃を仕掛けるといいだろう







基本はパワータイプなので、どんな武器 でもこのステージをクリアできるだろう。 スピードの遅さが弱点の態度だが、そこは リーチの長い供解でカバー、ここで飲と飲 って、弱点を捕える技を見つけておきたい。 また、フリーランニングからの攻撃がバス **食で有効なので、このステージで練習して** おくと良いだろう。

ステージ2 場所:紫翠窟

原金のある場所内での続い、ここで報告 なのは、政治を使った説の外込法。まず、 段差の上に登り、動か設策に登ってくるギ リギリの範囲まで下がる。動が設善に登っ てきたら脱密に簡素、登ってきている動に 対して攻撃を加える。ザコなら、この他法 でほぼ確実に何ずことができるぞ。ここの ポス、五十八にもこの統治は有効だ

場所:迷ひ橋下

機の下で行うことになるステージ。 での注意点は、根料のせいで、画面が見え づらくなってしまうことだ。 面別手前に橋 桁が落たときは、すみやかに走るなりして 程点を穿えるようにしよう。なお、ここで 吹うことになるのは松虫。ポスは種を持っ た手尋だ。干燥は下段に被を構えることが **多いので、上段攻撃で対応すること。**











出現する館 年退な地形で物書物も少ない佛鏡館前だ が、他の正面の道をまっすぐ進んだ先にあ る門のところが、四型になっているため、 迷げにくくなってしまう。そのようなとき ランニングで影響の範囲に近づき、わ さと領迫り合いを発生させる。ボタン連打 で相手を倒してしまえば、そのままランニ ングで広いスペースに逃げられるのだ。



出版する絵 | ゼロ形を×s | aニー・梅田

ステージが投差により構成される傾門様 ザコ柳はいいが、トニー戦が始終やっかい だ。トニーは核を持って出てくるので、な かなかにづくことができないのだ。そこで 役に立つのが、基準のステージをで紹介し た段道を使った戦い方。トニーが投票を登 る個特に攻撃を加える。身性なぜい方では あるが、もっとも安全な勝ち方だ



場所:明月庵竹林 BEFAR TORSE

辰美のストーリーではナイトスト が残った場所。竹が物路になり、周囲の状況 がわかりづらいときがあるので、わざと竹 を切って視界を広げることもできる。ナイ トストーカーで始めた場合、ここに原業が 登場。ポスは、野太刀を持った線だ。敵も 速能攻撃を出すようになるので、いつでも 前けられるようにしておこう



"決税の間" に登場するサポートキャラの攻略開始! ここでは、彼らの物語と能力から見たオススメ武器、 そして、序盤の1~3までのステージを攻略するぞ。



場所:蛇恍院 | 田田下の | ザンカル×1

協議党のメインキャラと同じく、松地族 から物場が世まるエナル、ニニで、五十人 の成りの経験とであるナル、ニニで、五十人 さらに、迪五郎と同じ専用技を五十九はい くつか持っているので、そのコマンド報節 をするのにも振りなメテージである。他の 必者は上がからの近極戦りぐらいしかして こないので、安心して社の構築ができる。

場所:船着き場

このスタージに登場する形象は、プレイ ーキャラとの距離が難れると生ってこち らに向かってくる。その特性を利用して、逆 ってまたところを印を終るのが現場がごろ タ、ロングソードを平に重数や重するが、 参加リーチが見いので開会いさえとってい ればない毎子ではない。 来加は、上海地は、上海地は、上海地 人をとりやすいので、下面女で神名しよう。

場所:新ジャックビル屋上 はRT 6巻 デコミミ×5 RM

ここでプレイヤーキャラが水原に変わる。 ステージはビルの屋上で、由入山付近に手 すりのついてない大きな原金がある。ここ から販売等としてしまえば耐光に守っを何 っことができるのだ。しかし、不の出入の が単語の手術にきてしまい、裏面が見づら くなることがあるので途息しよう。この ぶえは、最才を持った例である。







老件とは言え 州の旧はまだま だ落ちていない 野太刀や打刀に 専用技を持つ。

ドソードを持た

て、リズミカ

場所:蛇恍院

他の部語のメンバーと同じように、ザコ 名者しか出てこないステージ、ザコの人勢 ちろ人とかないので、強なで向して改めス テージに多んだ方が強い、ただし、ハイク エイマンの様えは指導党のメンバーとは異 なっているので、その念いをここで確認し てみるのも扱いであろう。なお、接触で二 万法が役そるのはまだけだ。

場所:船着き場

このスタージの主要がは、スターツの場 にある謎やかな扱び、動が後の下方的にい た場合、3番の側にもタイミングが少し遅 れてしまうのである。もし板で他分とした ら、両をと方面に一位置を与せてを使いたろう。この出現するボスは練門で、プロー ドンドを持っている。新を出するビード が遅いので、そのスキをついて攻撃しよう。

場所:新ジャックビル地下

このスケージは、東雲で戦うことになる。 基本計には一直部のステージだが、比例の 一部が入り組入していて、表が課目してらい ときがあるので注意しよう。ここで出現す るポスは、打刀を持った原地、民美は、発 び込み茶の以撃をしてくるので注意するこ と、上部の概えをとっているときが多いの で、こちらば下浴の薬であるといいぞ







場所:蛇恍陽

当場下も超 マコモを3 こうらも他のキャラ回程、促動力の本金 からスタージが始まる。建設用スタージの企業が表現・メアージでは、イビリ交通でのキャラ特性や、対抗との機能を発送すると称、例の否定はほとんど上別の構えしかとらないので、中部や下記が見るで考えないで、中部や下記が見るで考れません。



場所:君ケ浦

高速のステージ、障害物もないが、地面 の影を振いて自覚したくらわせることもで きる。ボスの悪池は、ロングアードを持っ て出現。上記の様えをしていることが多 いので、下段性で始たすると観りをすいたい。 予測は、基本がに1つの状しか出し てこないので、振び込み部かを形で込み面に きえ流をしておけば明的なく何であ。



場所:神望崎灯台

国際でも数 リコきをよう 高度 このステージは 数で戦うことになる。 対金の交換に民場からあるが、民景を利用してサコル高をすぐに関してしまかう。 メスは打刀を持った状態、死に対力があったが、の実が形だられてまたかっまされてから、政策がある立ちである。 ひたっかまた 氏髪が形を立て置さない アルロスタードルンドでありて、日本カー・ディンドでは、日本のでは、日本カー・ディンドでは、日本カー・ディンドでは、日本のでは、



技コマンド最初

新たな技が続々公開される「BB式」。今回 は、各武器の上段、中段、下段に属する連続 技を一様公開するぞ。コマンド紹介に入る前 に、構えについてもう一度おさらいしてみよ う。構えの基本は上、中、下段。しかし、打 刀とロングソードだけは二刀流と居合という 特殊な構えがあるのだ。各構えから出される 技は個性的なものばかり。構えの基本を押さ えて、ブシドーマスターを目指そう!!



_	-				,			-	-	-		-	-			-		
				1	Ι.	_	Ы	Ξ				-	-		-	-	-	
キャラ名	風門	毎日	版英	空蟬	盤火	松生	是流	ナイトストーカー	サザンカ	添五郎	東雲	線	千鳥	五十八	ウタマル	本概	トニー・梅田	ハイウェイマン
大上段/上段				0		0			0			0	0	0	0	0	0	0
至极/下段至极	10	0		0	0		0		0	0	0	0	0		0	0		O
上八相/右八相	0	0	0	0	0		0		0		0	0	0	0	0	0		0
二刀流		Г		Г		Г	Г	П	П	Г	Г			Г	Г	Г		П
器合										0	0				г		0	





			a i	,														
キャラ名構え	混門	(N)	股美	空蟬	電火	松虫	基次	ナイトストーカー	サザンカ	然五郎	実雲	19.	千朴	五十八	ウタマル	本総	トー・特田	ハイウェイマン
大上放/上放	0	Ó	ō	ō	Т	Ó	O	Ö	o	0	0		Ö	Ö	o	O	0	
引于中段/中段		O	o	0	0	o	O	O	o	0	O		0	0	o	0	0	
高矢射/矢射		0	0		Ó	0	0	0		Ó	0		0	0	r	Ô	0	r
二刀統	П	П	П	П	0	П	П	П	П	П		П	П	П	П	П	П	
居会	Т	П						П			П			П		П	П	г

刀身が反っている小型の剣。俗に 日本刀と言われているもので、小型 ながら驚異的な殺傷力を持つ。リー チは短いが重量は軽い、力のない者 でもその力を存分に発揮することが できる。「BB弐」の基本の創た。



ロングツード

打刀と似た大きさの西洋の剣。牙 が国面についており、日本の刀のよ うに人を斬るのではなく、相手に刃 を叩き付けてダメージを与える。打 刀同様、リーチはないがスピーディ 一な攻撃が可能となる剣である。







技名 コマンド 社 技名











▲踏み込み切りおろし、前方に 飛び出して刺を振り下ろす。

	真直割引	0 .	
	898817	×	
	疑み込み真直折り	→ ○ <i>£</i>	
, ×	総み込み原教リ	→×	
日春	実施印き続り	++0	
1	飛び込み途明	×	
去	天実制リ	Ox	
	阿朝の道し	xx	
	実質問任終り	OXX	
	刷新り返し真直新リー	XXO.	
18	関係物引	0	
- 00	2008(4)	×	
1	真道印き新り	→0	
横	经办公会还则	→×	
6	乗り込み突き	→+ 0	
- R	滑り意払い	→ + X	
ΙĒ	製術港門	Ox	
l m	逆前理り上げ	××	
	表型み	OXO	
	第三流	xxx	
- 10	真直続り		

担り上げ二連	XX	
発売 媒	×00	
握り上げ包み	xox	
類り上け二連造製装	XXO	
表接接	0	
事実さ	×	
二刀天実割り	OX	
骨天	×0	
二会	xx	
二刀天英変き	OXX	
養天仁王実き	×00	
二刀天実験が	Oxo	
骨灭薬ね	XOX	
二音天	XXO	
切りおろし	0	
抜きつけ	×	
切りおろし戻り	+0	
抜き一文字	+×	
左かわし回り挟きつけ	t x	
右かわし逆手切りおろし	1 X	
理み込み切りおろし	++0	
疾風除状き	++X	

Щ	技名	コマンド
	真瓷新り	
大上のノ上の	が続り	×
	証み込み真直新り	+0
	設み込み初期リ	→ X
	真変和さ新り	++0
	飛び込み定詞	×
	天異朝リ	Ox
	原転り突き	XO S
	初新り返し	xx =
	別断り突き真直斬り	XOO
	別額り返し真直新リーー	XXQ
	装御新り	0
	逆判析リ	×
	真直用の割り	40
すずなノナ	語み込み連択	+×
	走り込み突き	++0
	滑り足払い	×
	中段・天実転り	Ox
	途別提り上げ	xx
	英二进	xxx
	中段・天実地で身実き	0×-0

据り上げ二連連を装装替り	XX+O
表装件	0
真安き	×
ニカ天実新り	Ox
旁灭	×0
=0	xx
二刀天英数が	Oxo
二刀天英突き	Oxx
骨欠仁正安き	×OO
発天室ね	XOX
二条天	XXO
二角隊手突き	xx+x
切りおろし	0
挟きつけ	×
英調叩き新り戻り	+0
被き一文字	+×
左かわし回り抜きつけ	†×
おかわし途平乱れ抜き	1×

経み込み真直転リ

刀身は長いが、その分重量のある 日本刀。力のある者なら使いこなす ことができるだろうが、非力な者で は、重さの性的により剣の振りなど が遅くなってしまう。遠人の域に遠 する剣客などが好んで愛用する。



	速
transmit to the	122
TO THE	7
科科斯科	おかせ
是是持有	4

¥	速点	П
1	大大大	Г
		L
Š	大力な動き	L
ħ	卷枝	1

Tide Kylek

剣の中ではもっとも重量がある武 器。西洋の剣らしく、叩き付けるよ うに攻撃する技が多いのも特徴だ。 一発の破壊力が大きい技は多いが技 が出るまでのモーションが大きいと いう弱点を持つ。



m	报名	コマンド
~	高高型()	0
	連制払い	×
	片手詰み込み実直転り	+0 1
曹	発展とし	→×
M	共在二里	00
	真直別打ち	OX
á	逆阴真直新リ	XO.
П	真直に雲水平駅り	OOX
	真直刷打ち後新り	OXO
ш	真直二度片手突き	00+0
	真直新り	0
篡	別打ち	×

1	四式天英観 ()	OX
仄	別打ち真直転り	×0
1/2	調点し	××
計	西式天英・図り真直新り	OXO
Į,	西式天冥・兜客とし	OXX
п	四式天英・佐初り	0x+0
п	泉道気り	0
I	選手摺り上げ	×
ΙŦ	認み込み真直新り	+0
18	典算リ	+×
Ιé	展天実	XO
ΙĒ	近手摺り上げ点朝	xx
ľ	基天等土物的	XO+X

	額天砕き	
ш	逆解払い	×
+	鍵み込み垂実新り	+0
匮	発派とし	→×
12	極天砕き二連	00
# #	垂直実実報り	Ox
Ι÷	迎解迎真道	XO.
ш	証実二連差限り上げ	00×
ж	天英岭 4	OXO
罴	実直新リ	0
18	BRITS	×
4	仏突き	+0

駥	技名	コマント
	別行ち真族制リ	×O
	明返し	××
	西式天賞・回り真直新り	Oxo
	西式天英・岩落とし	OXX
	印き付け	0
	開新り	×
本	題み込み叩き付け	→0
\mathbf{z}	飛び込み割払い	+×
	西式天真智り	OX
季	解返し	××
×	西北天賞・叩き付け	Oxo
	制退し叩き付け	××0
	解朝与包製	××+×

雅一刀

棒の先に三つ又の矛がついた武器。 数を突いたり払ったりする攻撃に向 いているが、接近戦は苦手、境鏡布 用の武器で、その技もやはり突く、 風ぐ、払うというものが多い。 柄の 部分で敵を打つことも可能だ。



第で
相手の下
线に対して

	_ ~	_	
	■槍		
	-14.1		
先绪に尖-	た刃の	ついた武智	5. 拾
陰専用の武計	きである。	全技中(300
も長身である	が、重	はそれは	とな
い。頭上で核	を回転	させて攻刺	討る
技もあるが、	基本は3	そき。 独特	存な動
きをする技力	1810	5特徵。	



	施打 ち	
	肥低い	×
в	競み込み面打ち	40
	題み込み続打ち	→×
п	随かわし囲払い	TX
	除かわし胴払い	1 X
A R	謎み込み穿り突き	→+ 0
	北 湖	×
	面打ち突き	
	網絡い柄合わせ	×o /
	際払い担み	xox
	祭り子打ち	0+0
	面打ち突き二段・・・・・	00+0
	研合わせ	0
	8RF7-5	×
	語み込み結合わせ	+0
7	部み込み組払い	+×
	間かわし終打ち	1 X
	強かわし続打ち	1 X

100	柏合わせ面打ち	00
44	柄合わせ細打ち	OX
様え	十字打ち	×0
ス	制度し	××
-	胴巡し上り中月	××→×
- 10	突き	0
	強払い	×
- 12	語み込み面打ち	+0
	請み込み搭払い	⇒×
	間かわし揺払い	TX
- 10	陰かわし揺払い	1 X
#	楽り突き	++0
	遊園化い	×
	二方突き	00
- 61	裾巡し	××
	三万突き	000
	領払い早線	×÷×
	迎十字落とし	→→×O

突手	
少派	×
話み込み片平実ま	++0 3
e	→→×
二段突き	00
小派突き	XO.
二段突き小爪払い	00×
小爪二拍子	xoo
二拍子	00+0
第千	0
小爪払い	×
小用紙い	×
小爪払い 突き上げ	× →0
小爪払い 突き上げ 掘し二段	× →○
小爪払い 突き上げ 短し二段 建進五段	× > ×

	粒	技名	コマンド
		爪牙	xx
Ē.	Ŀ	序被急	OXO
8	100	爪牙裂空	××0
Đ.	ш	余り拍子	00+0
8		下段夹手	0
0		小規則し	×
8		養返し	++0
8		鬼陽炎	-+-×
8	Ш	下段二拍子	00
п.	-	下段突手小爪	Ox
	100	小元を経	×0
7		小川二段	××
п.		下段二倍子小爪まわし	00×
		YRF被急	OXO
		小爪鬃破二段	×00
	ш	下放赛拍子	××+×

『BB弐』防御&ダメージの基礎知識

「BB弐」の防御は、有利防御、不利防御、武路弾き の3種類の影響法が存在する。防御は、相手の攻撃 の3 種類の動物が用金を多った。 に対してブレイヤーがどの実験を出すかによって成立する。 相手の表支勢に対して要支勢を出すと有利 防部が、酸の支撃を同しタイプの支撃で受けたとき 不利防剤がおこる。 定器型もは、お買いの配器が相 手の体に届かない物合いでよっかったときに発生す る。各防御の見分け方を写真とともに紹介しよう。







までのストーリーの流れを見どころ満載でお届け! もちろん. 今回の範囲で登場する手強いポスキャラクターたちも徹底的に 攻略。ポスの特徴や対処法などを

しっかりチェックして、影闘を有 利に展開しよう。また、全22種類 あるジョブの、とってもタメにな るデータ集も紹介しているので、 これからの冒険にぜひとも役立て てほしい。





AL FANTASY

今回は、第2世界から第3世界直前までのス トーリーの紹介と、各ポイントで登場するボ スを攻略。さらに全22種類のジョブを徹底的 に検証しているので絶対に見逃せないぞ!

前号までのあらすじ

世界に4つ存在するクリスタル。その破壊を阻止すべく、世界各地を 駆けめぐるパッツ、レナ、ファリス、ガラフの4人。しかし、彼らの努 力もむなしく、すべてのクリスタルは砕け散り、世界を破滅へと導く悪 の魔薬師「エクスデス」が復活してしまう。復活を遂げたエクスデスは 己の野望を果たまためにガラフの故郷、第2世界へとワープしてしまう そして、ガラフもエクスデスを迫って第2世界へと向かうのだった。意 を決したバッツたちは、ガラフに









前号と同様に各チャートの番号は、上のワールドマップに表示された番号に対 応しているぞ。この2つを照らし合わせて効率よく最短ルートを突き進もう。ま た、町や城に住む人々は、ストーリーが進度することによって対応が変化する。 中には、貴重な情報を教えてくれたりアイテムをくれる人もいるので、休憩がて ら足を伸ばしてみるといいだろう。ほかにも、この世界でしか手に入らないレア アイテムなどもあるので、見逃さないこと。

【攻略フローチャート】

2 エクステス城 8ピッグブリッシ थルゴルの村 **回地下大河** ⑥モーグリの村

1700城 ロケルブの村 ■ 飛竜の谷 10サーゲイト城 TE セザの船団

形パリアの楽 ₩ギードのほこら 個ムーアの村 低ムーアの大森林 10エクステス城

第3世界へ

1992, 1998 X29x7



牧出することになる。見事バッツたちを助け出したら城を脱出して、西の方角に あるピッグブリッジを目指そう。ビッグブリッジで襲ってくる敵のほとんどは雷 展性に続いので、用席道士や召喚士がいると楽に突破できるぞ。動の助務組を突 破すると、エクスデス域のパリアの力に弾き飛ばされてルゴルの村の流が西の方 角に位置する党野に放り出されてしまう……



ルゴルの村では、装備や魔法を買いそろえ よう。値段は高いが強力なものばかりなので、 先の展開がグッと楽になるぞ。準備が整った らフィールドを海岸沿いに進み、地下大河を 抜けてモーグリの村に行こう。ここ

では、邪竜に乗ったクルルが迎えに 来て、バル城まで送り届けてくれる のだ。ちなみに、封印城クーザー には強動シールドドラゴンが出現 するので、今は入らないこと。



のモーグリたち。彼らは、なにかとバッツたち に協力してくれる疑りかいのある仲間だ。

7バル城 ケルブの村

バル城に到着したあと城の屋上に行くと、 イベントが発生して飛竜の谷へ行くことにな るので、準備を整えたらさっそく出発だ。 雅 金の谷にはゾンビ系の前が多く出現するので、 火系の隴法などを使えるキャラを用意してお くと戦闘がラク。飛竜草は、山の一番奥地に 生えていて、ポス般に勝利すると入手できる

この山には敵の物理攻撃を防ぐ効果を持つ召喚取「ゴーレム」がいる ので、かならずゲットしておこう。



▲モンスターに襲われているゴーレムを助ける と召喚紙として仲間になってくれるのだ。



▲クルルの助電に従って開着ギードが住むとい うほこらに行くと、形が知识してしまう。



타마타 類点 なし

この函数では、ガラフ1人で数 うことになるので、回復できるよ うに「白魔法」のアピリティを身 に付けよう。プロテスを唱えて防 弾力を上昇させるとさらに効果 的だ。ほかにも、「両手持ち」を 身に付けさせて一気に勝負を決



両手持ち

白魔法

オススメアビリティ

3

めるという手もある。

青魔法 西点 な 召喚魔法 等数位

ある程度ダメージを与えると ブロテス、シェルなどの魔法で 能力を強化し始める。そうなる とほとんどダメージを与えられ ない。が、背魔法「はりせんぼ ん」を使えば簡単に倒せるぞ。 また、召喚魔法「タイタン」な ども効果的だ。





このポスには、時空魔法グラ ビデがかなり効果的(成功室が 高い)。何度もグラビデを唱えて HPを減らしていけば、簡単に 倒せてしまうのだ。ある程度日 Pを減らしたら、ファイア系、 回復系の魔法を使ってとどめを 料そう.





ばす花粉は、マヒや混乱、毒の 効果を持っている。この花粉は、 召喚魔法「ゴーレム」を使って 防ぐことが可能だ。花粉さえ防 いでしまえば、あとは楽器。ボ スを集中的に攻撃すればあっさ り倒せるぞ。



オススメアビリティ

Ⅲサーゲイト城 12ゼザの船団 化バリアの控

ギードが住む息が沈没したら、西の方 角に位置するサーゲイト域に行こう。こ の城では暁の4戦士の1人「ゼザ」が船 団を率いてエクスデス域に向かったとい

竜に乗って彼のあとを追おう。ゼ ザに会えばパリアの塔に連れてい ってもらえるぞ。ただし、この塔 には強動が多く、とくに穹窿の中 から出現するレッドドラゴンは、 格段に強いので、十分レベルを上 げておくこと。パリアの塔では最 上階まで登り、そこのアンテナを

う情報を入手できる。卓像を整えたら飛

砂原すれば任務室でだ



ドのほこら

パリアの塔でのイベントが終了する と潜水艦が年に入る。この潜水艦に乗 って海底に沈んだギードのほこらに入 って、ギードから「長老の枝」を受け 取ろう。あとは、再び治底からムーア の村へと行くだけだ。ちなみにマップ



北西には潜水艦でしか行けない湖がある。湖の周りの森には、召喚献 *カトブ レバス。が出現するぞ、ほかにもこのような場所があるので探してみよう。

低ムーアの村 16ムーアの大森林

17エクスデス城

ムーアの村には、これまで以上に強力な姿 備品や魔法が売られている。今後の戦闘をラ クにするためにも、できる謎り購入しておこ う。また、大森林で待ちかまえる強敵と対等 に執うために、村を拠点にレベルを上げてお くことも忘れずに、そうして準備が答えば、



あとは長老の木まで一 直線。長老の木の内部 じ入るとエクスデスが 現れる。そして、怒り に燃えるガラフとエク スデスとの一騎打ちが 対えるのだが…

ガラフの力を受け継いだクルルを仲間に 加え、エクスデス被へと潜入するバッツた ち4人。触の本拠地だけあって、出現する 敵もハンパじゃなく手強い。ジョブやアビ リティの組み合わせなどをベストの状態に して、全力で挟もう。そして、弱いくる動 を扱けて最上際にたどり着けば、いよいよ エクスデスとの決戦だ。世界の平和を守る ため、負けるわけにはいかない。右



ボスキャラに勝つための究極攻略法



あやつる 召喚魔法

ギルガメッシュは攻撃力が高いので、 レムを召喚して物理攻撃を防ごう。途中から 現れるエンキドウは、提ればギルガメッシュ のHPを回復することもないので、戦闘の負 担かぐっと軽くなる子。



オススメアビリティ

オススメアビリティ ためる 面手持ち

倒された味方が"ワームホール"へと吸い 込まれるまでの間が攻撃のチャンス。攻撃力 の高いナイトやモンクといったジョブに「雨 手持ち」や「ためる」を組み合わせて、一気 に勝負をつけてしまおう。

オススメアビリティ 召喚魔法 時空魔法

それぞれが1つの誕性(地、水、火、風) を吸収する能力を持っている。ここは、もっ とも強力なタイタンを召喚して、先に地麗性 を持つポス以外の3体を倒そう。そうすれば あとは残る1体を倒すだけなので楽器。



オススメアビリティ 白魔法 風靡法

多彩な技を使ってくるが、どれもケアルガ で回復できる程度なので気にする必要はない HPに注意しつつレベル5の風魔法を連発し てダメージを与えていけばイベントに突入す る。あとは見ているだけで租間が終了する子



オススメアビリティ 悪点 聖なる力 書學法 召购宪法

まず、物理攻撃と魔法を防ぐためにゴーレ ム、カーバンクルを召喚、阿彻にはホワイト ウインドを使おう。エクスデスには弱点がな いので、もっとも威力の高い攻撃をひたすら 繰り返すのが一番効果的だぞ。



全22種類のジョブデータを完全紹介!

ここでは、すべてのジョブの特性の、飲えるアビリティな ど間はいサーラを指していくだ。これのターラを修り にして、たのジョブを影神的に言てていればいくのかりださ 長く有える。カ、ジョブスアビリアとの認め合わせた 大切、どんが組み合わせがよりが説明なのかを合かないに到 べてあるといい。カンピキアピリアというに 早を称いてジョブルイルを上げ、理想のチャラックーンと賞 で上げる。うちなが、「おのされ」がは、第3世間をフィ ストリーの地域とないと入手できない特別なジョブなので、 影響ととないたり、







サイト 政守ともにバランスのとれたファイター

ナイトは、攻撃力と防御力に優れた共産的な戦士タイプ のジョブ。守線能力に長けたアビリティと持っているので、 パーティに多す | 人は連れておきたいところだ。ちなみに (西手持ち) は、顔を接着できなくなるので注册が必要。

			アヒリティ名	AP	23.0
		LV.	ACOLUM P	AH	
HP	В		かばう	10	規犯状態の仲間をかばう
MP	F	2	まもり	30	敵の物理攻撃を100%的ぐ
体力	В	3	両手持ち	50	刻、斧、刀を両手で装備して攻撃力が2倍
カ	В	4	高装備	100	どんなジョブでも駆か装備可能になる
原力	F	5	線装備	180	どんなジョブでも誰が装備可能になる
素罕立	E	6	形装摘	390	どんなジョブでも繋が装備可能になる



モンク この肉体を武器と化し 操り出す攻撃は成力組大! 92万線第 カウンダー 格闘

攻撃力が高く、攻めの要となるジョブ。しかし、その ぶん紡御力に不安があるので油飯は禁物。とくにポス戦 では細心の注意を払っておかないと薄い日を見るかも…

	1 4 4		_v	アピリナイ名	AP	X0.9K
		6	1	ためる	15	1ターンの関力を溜めて攻撃力を他
	HP	A	S	格如	30	素手の双撃力がモンクと同じ状態になる
φ.	MP	F	3	チャクラ	45	8分のHPと超離、再状態を拡張する
Ŧ	体力	A	4	カウンター	60	敵の標準攻撃に対して一定の確率で反抗
RΣ	カ	A	5	HP10%UP	100	HPの最大値がIGKUPする
77	魔力	F	8	HP20%UP	150	HPの最大値が20%UPする
	金里水	F	7	HP30% IP	330	HPD######INITE



白魔道士 自魔法を駆使して戦闘をバックアップ

ジョブ特性 なし HPやステータス異常の画版、味方のサポートなどパー ティ内でもっとも必要とされるジョブ。ジョブレベルを上 げて、娘でも白魔法を使える状態にしておごう。



黑魔道士

強大な魔力をも 次々と敵をなぎ倒

攻撃の要となる多彩な魔法を使いこなして戦闘を育利 に展開していく存在。「白魔法」と同様にジョブレベルを 上げて漢でも使える状態にしておくこと。



東京 カーニング

数の特定の技を受けることで「ラーニング」し、自分の 魔法として使うことができる。これらの魔法は、白、県産 法と適って継承に1,000のダメージを与えられる"はりせん ほが、など特殊な効果を持つものが多い。中にはかなり起 力の思い技もあるので、機能的に敵の技を受けるのもいい。





シーフ 持ち前の素字と器用さで アイテムをゲット! ジョン特性 ダッシュ 際し通路 真成

戦能よりもダンジョン阪東で真信を発揮する。戦力に 余裕がある場合、ジョブをシーフにしてダンジョン内を 変変的に調べれば思わめ収穫があるかも。

悪	MP	E	3	ダッシュ	30	町などで選常の4倍の速度で移動でき
歪	体力	D	4	myc:	50	能が持っているアイテムを盗める
155	カ	E	5	養化	75	バックアタックを100%防ぐ
	暴力	E	8	34.69	150	飲を攻撃すると同時にアイテムを盗む
額	常早さ	A	7	ちょこまか動く	300	素早さがシーフと同じ状態になる



並はずれた腕力から繰 される強力な一撃

戦士タイプの中でもとくに高い終力を移めている。しか し、戦闘が始まると通常攻撃しかしないという特徴がある ため、混乱などのステータス異常を受けると同士討ちとな って全滅する可能性も……。常に状態を観察してステータ ス異常を受けたらすぐに関係することだ。また、戦闘中は コマンド入力ができないので、「商手持ち」など付けるだけ

で効果を参属するアピリティを付けておくこと。

どんなジョブでも斧が破壊可能になる



時間を操る能力を駆使して **転間を有利な展開へと導く**

前の能力を低下させ、味力の能力を上昇させる特定魔法 を使って戦闘を有利に展開できる。また、攻撃馬法が少な いものの、破壊力だけなら黒魔法にも引けを取らない。

3			LV	アビリティ名	AP	效果
			- 1	時空LV1	10	レベル1までの終空驀法が使用可能になる
U	HP	E	5	89MLV 2	20	レベル2までの時空魔法が使用可能になる
2	MP	C	3	85至LV3	30	レベル3までの時空療法が使用可能になる
4	体力	F	4	MELV4	50	レベル 4までの時空魔法が使用可能になる
木建力	23	Ε	5	89位LV 5	70	レベル5までの特定権法が使用可能になる
22	腐力	C	8	859LV 6	100	レベル8までの砂空魔法が使用可能になる



ジョブ特性 なし

戦士タイプと魔法使いタイプの中間的な存在。白、無魔 法のレベル3までを使えるが、全体的な能力が低いため活 躍は期待できない。ただし「れんぞくま」を腐法使いタイ プのジョブに組み合わせると効果絶大。修得に必要なAP は多いが、このアピリティを覚えれば戦力が枯敗にUPす

ること間違いなしだ。 れんぞくま 599 1 ターンの間に展注を 2 回連続で使える

モンスターを自由に操る 顕教師のエキスパート

敵を探って同士討ちさせることが戦法となるジョブ。と んな強敵(ポス以外)でも「あやつる」ことが可能で、操 った敵の攻撃手段を自由に選べる。ただし、敵を探ってい る間、自分は行動不可能となるので、ほかの敵にも注意を 払わないと大ダメージを受ける原因になりかねない。後列 でも成力の変わらない武器を装備して後列に配置しよう。

LV	アビリティ名	AP	效果
1	なだめる	10	敵を少しの問おとなしくさせる
5	あやつる	50	一定の極率で敵を操ることができる
	ム子装備	100	どんなジョブでもムチが装備可能になる
4	2626	300	敵を指揮し、次の触耐で攻撃させる



刻に魔法の力を加えて生 み出す強烈な破壊力

母かの刷土タイプのジョブに比べて終力値が各少低い。 しかし、剣に魔法の力を加える「魔法剣」は絶大な威力を 誇り、どんな軟にも臨機応変に対応できるのだ。

	0		異法パリア	10	級死状態になるとシェルを迎える
HP	0	2	魔法统LVI	20	レベル1までの魔法剣が使用可能になる
MP	D	3	異法約LV2	30	レベルとまでの魔法剣が使用写動になる
体力	0	4	魔法规LV3	S0	レベル3までの魔法剣が使用可能になる
カ	0	\$	東法約LV4	70	レベル4までの施法剣が使用可能になる
廃力	D	å	魔法统LVS	180	レベル5までの魔法剣が使用可能になる
意思で	B	7	意味剤 V4	.000	レベルドまでの際途利が伊用可能になる



強大な力を持つ幻獣を召喚

さまざまな召喚駅を呼び出すことができる魔道士。ほか の魔法よりも適かに魅力が高く、用途も実に多彩。ただ、 MPの消耗が激しいため、あまり頻繁に使えないのが拠点。 世界各地に存在する召喚財を、すべて入手しよう。

		LV	アビリティ名	AP	SO/R
HP	E	1	召喚LV1	15	レベルーまでの召喚貿法が使用可能になる
MP.	A	5	SMTA5	30	レベルとまでの召喚席法が使用可能になる
本力	E	3	密爾LV3	45	レベル3までの召喚魔法が使用可能になる
カ	E	4	密線LV 4	80	レベル4までのど映真法が使用可能になる
助	A	5	部線LV5	160	レベル5までの四項算法が使用可能になる
早さ	F	8	よびだす	500	幻教をランダムで呼び出す(MP消費 D)



素早沙身軽さを生かした戦法で戦 いを制す

2百万份2 二刀流 先制攻擊 持ち前の家早さを生かした戦法が最大の特徴だ。ほかの

戦士タイプのジョブに比べて攻撃力は劣るが、二刀造でカ バーできるため前線にだしても十分活躍してくれる。 特定 の武器、アイテムを散に投げつける「投げる」も越力抜群 でかなり使える。

HP .	D	LV	アピリティ名	AP	80%
MP	E	1	けむりだま	10	連常よりも高い確率で返げられる
体力	D	5	3466	30	分別して敵の物理攻撃を2回まで防ぐ
カ	C	3	先別攻撃	50	数との確認時に先別攻撃できる確率がリア
異力	E	4	説ける	150	剱、短剣、槍、短刀を投げて攻撃する
素早さ	8	5	二刀流	450	期手に2種類の武器が装備可能になる



自然の力を自由に操る能力 を秘めた超能力者 ジロア統計 落とし穴回避 ダメージ床

自然の力を借りて敵を攻撃する「ちけい」は、MPを消 費しないのでとっても使利。この技は、戦闘突入時のフィ ルドの極限によって攻撃法が変化し、効果もまったく適 ってくる。そのため、戦う場所によって戦闘能力に繋が出 アレオラので、気を付けないと足手まといになることも。 使いどころが難しいジョブだが、「ちけい」を早めに覚えて サブ攻撃法として活用するのもいい。

	8	MAILES S SAGALO CAMOS GOS						
5	D	LV	アビリティ名	AP	\$0.00			
	D				地形を利用して多彩な			

落としたを事前に発見できる



戦闘時は後方支援が主な役割となるジョブ。さまざまな 効果を持つ数(すばやさの数や力の数など)を「うたう」 ことで敵を攻撃したり、味方をサポートするそ。歌は飲の 途中で出会う人々から振わることができ、中には条件が必 要となるものもあることも覚えておこう。 それと「智琴装 備」は緊ទを装備できると同時に、魔力と素準さが吟遊師

人と同じ状態になる特性も秘めている。

50 どんなジョブでも監察が映像可能になる 100 歌が使用可能になる

切れ味抜戦の刀で迫り来る敵を

狙った御物は必ずしとめる

弓矢を持っているので、後列から攻撃、または後列の敵 に攻撃してもダメージが減少することがない。さらに、命 中率が高く、努った敵を確実にしとめたいときなどに重宝 するだろう。また、いろんな種類の動物をランダムで呼び よせて味方を増修することも可能と、実に多彩な穀跡を組 み立てることができるジョブだ。

45 影中半か1(J78になる(例)かもあり) 135 どんなジョブでも弓が装造可能になる おだれうち 405 敵をランダムで4回攻撃する

必数の一整が超強力!

ジョブ特性 総物館

モー、槍を使いこなせるジョブ。槍を装備して「ジャン すれば攻撃力が2倍になるぞ。しかも、ジャンプ中は、 あらゆる攻撃を受け付けないというお得な特性も持ってる のだ。ただし、味方の回復魔法なども受け付けないので使 いどころに注意すること。「槍装備」は、槍を装備できると 同時に電話士と同じ攻撃力を得られる。「りゅうけん」は、 魔道士と組み合わせると効果的だぞ。

Deうけん ISO 敵のHPとMPを吸収する 400 どんなジョブでも強が装備可能になる



一覧の殺を信念とするためか、攻撃力を影響したアピリ ティが多い。とくに「いあいぬき」は、歌全体が対象とな るので、その効果は解除十分。「せになげ」もレベルが高い ほど成力が増すので、ストーリー終盤まで適用するぞ。ナ イトの「質手持ち」などとの相性も抜群。

攻撃時にマヒ効果を与える お金(ギル)を投げて攻撃する 他の物理の整を一定の確定で等効 どんなジョブでも刀が装飾に取らなる しめいのき 540 一定の確率で取を一撃で倒す

一刀両断! ショラ公は しらはどり 刀装備



書書な知識を活用して多彩な薬を

戦闘中に国際アイテムの効果が2倍

ジョブ特殊 第の知識

2 極額のアイテムを深げ合わせて、さまざまな効果を持 薬を調合する。アイテムの組み合わせしだいでは、魔法 よりも効果が高い薬を調合できる。いろいろばして使える 巣の組み合わせは、メモしておくといいだろう。「そせい」 はMPを選存したいときに便利。

-	HP	6
12	MP	D
T.	体力	C
10	カ	D
22	剪力	D

2種類のアイテムを混合して単を作る 基礎専用のアイテムを設む 物質全局のステータス異常を回復 405 仲間全員の報酬不能状態を回復



もMPをまったく消費しないという便利な特性を持ってい 5。「ものまね」してしまえば、「番強力な異法も使い故 質。どんな強敵も楽に倒せることだろう。このジョブは、 ほかにもアビリティを3つまで装備できたり、ジョブ専用 世界以外のすべての装備品を装備できたりなど、実にさま ざまな特性を持っているのだ。

EV PEUTAS AP 1 ものまね 939 自分の直形に行動した味万のまねをする



華麗な踊りに秘められた 真の威力を発揮せよ! ジョブ特性 リボン装備

攻撃力が2倍になる「剣の舞」や敵を混乱させる「ミス テリーワルツ、など、さまざまな踊りで敵と戦う。踊りの **移提は、ランダムで決定されるが、どれも高い効果を発揮** する。また、「リボン装備」は、全ステータス異常を訪ぐリ ボンを装備できるようになるお得なアビリティだ。覚えて おいて描はないので、ジョブレベルを上げておこう。

教を一定所謂マヒさせる 多彩な効果を持つ無りが使用可能になる 50 多彩な効果を持つ無りが使用可能になる 325 どんなジョブでもリボンが装備可能になる



マスターになれば どんな強敵もイチコロ

パッツたちの結婚状態のジョブかすっぴん。 一見な んの特徴もなさそうなジョブだが、実はマスターにな ったジョブの修力と特性をすべて引き継ぐことができ るのだ。つまり、すべてのジョブをマスターにしてし

\$ 8 5 R R

まえば、このすっぴんこそが根拠 のジョブと言える。しかも、アビ リティが2つまで装備可能で、さ らにすべての武器と助兵を研算で きるという特徴も持っている。さ っそくジョブレベルを上げて、マ スターまで育て上げよう。

2nd Alkam

をピックアップして徹底解説!

- Point 1 スケジュールはローテーション方式ご実行

SS版の発売から約1カ月。お 待ちかねのPS版も、ついに発売 だ。それと開時に今回からは、初 心者さんはもちろん、前作をプレ イした人も見途せない攻略をお届 けしていくぞ。とりあえず最初は、 育成方法や信頼度の獲得方法。さ らにキャラの選び方など、基本的 な5つのポイントを徹底解説だ。 細かくチェックしておくように!

▲ゲームの目的は、1年間で住民からの支 持を多数以上接持すること。それに仲間か

ちからの信頼をより歩く得ることだ。

方法で進めていくと信頼度が全体的にアップし、ケンカなどの 状態異常が発生し にくくなるぞった だしゲーム序盤で は、キャラの修力 値が低いため、雌 功率 (右を参照) も低くなりがち。 そこで、序盤は4 人全員で同じ仕事

を実行し、(2人の上げてお ときより成功率が、ていると、2人 高くなる)、7月くの個種性がアっ らいからローテープする。 細む相 平多領国家人れ ション方式を活用は個領域は全体 していこう。



毎週のスケジュールはローテーション方式で実行するのがベ

ストだ。やり方はとっても簡単。まず、バーティを2人ずつの

ベアにしてスケジュールを実行。そして次の適になったら、組

▶成功率が高くなる仕事を調べ

仕事にキャラを割り当てると、その機に★などのマークが表 む相手を変えて実行……と、これを繰り返していくのだ。この 示される。このマークは仕事の成功率(達成率が101%を超える かどうか)を表していて、これを見れば一週間の仕事の成功率 が確認できるぞ。仕事を成功させたいなら、このマークを頼り に入力するのがベスト。地道に仕事を成功させていれば住民か らの支持率が上がり、仲間たちの信頼度もアップしていくぞ。た だこの成功率は、各キャラの属性に大きく影響される。仕事と キャラの属性が異なる場合、キャラの能力が高くても成功率が 低くなるのだ。どの仕事に入力しても成功率が低くなる場合は、 無理に実行せず休ませてしまってもいい。



い▲マークは2番目だ。この2つ以外の マークになる仕事は実行しないようにし よう。これでパッチリだ。



いままで秘密になってい 各キャラの初期データ4 公開だ。誰を仲間に しようかと迷ってい るなら、これを参考 に決めてみてはどう かな? 特にスゴロク こは紛し、よろと思って いるなら筋力の値の 高いキャラを選ぶの

がベストだぞ。

ィアーナ・レイ HP : 130 MP : 170 筋力:28 耐久力:30 網発力:43 魔法力:29 REE力:27 スキル:教管| 交渉 原法:特別原法



(明e: な)。



筋力: 34 耐久力: 33 瞬発力: 34 魔法力: 37 抵抗力: 32 スキル: 松巧 | 郵助3 MICH : 416W00th ルーン・バレット



スキル: 教養 1 神秘2 関係: (株会関係) フレイム・ジェイル

ンに実行。お好みの仲間のところ へ頻繁に出かけていこう。たとえ イベントが発生する月じゃなくて も、会話をすることで信頼度など が徐々にアップ。さらにその時の 会話でプロフィールが埋まる場合 もあるぞ。そのほかの行動の「スキ ルの鍛練」は、無理に実行する必 憂はない。「解技場」はお会と時間

の余裕があるときに行ってみよう

休日には「遊びに行く」をメイ

状態異常が発生したら… 仕事を成功、あるいは失敗しすぎると自信

生する。これらの症状は休日に「遊びに行く」 それを表すゲージの

適利や無気力、ケンカといった状態異常が発 HPやMPが減少、 を実行すれば治療で 色が緑→黄→赤と変い きるぞ。放っておく 化する。そしてゼロ と信頼度が下がった になると、病気にな

仕事を実行すると 仕事を失敗した ってしまうのだ。「悠久2」では病院が安く利 りとイヤなことばか 用できるので、ゲージが赤くなったらすぐ病 り。素早く治そう。 院に直行。HP、MPを回復させよう。

平早くスキっ

Point3

スゴロク任務というものが存在しない。スゴロク任務 覚醒能力とは、魔法とならぶ特殊技能のようなもの を実行するか、しないかはプレイヤーの選択しだいな 仕事をすると得られる管理値というパラメータがいっ ばいになると、そのたびに会得することができる。た だし、どの能力を会得できるかは、そのときの精神/ ラメータ(実行した仕事の属性やイベント時に選んた 会話によって細かく変化)しだい! だからプレイヤ 一の思い通りになりにくいのであまり気にせずスキル を鍛練することで会得できる魔法の方を重視しよう。

Point4

は迎えられるので、無 やらないとね

一戦うつきりなら…

すべてのスゴロクを体験して のだ。ただ、スゴロク任務をしなくても、お好みのキャ みたい! という人はキャラ選 ラとのハッピーエンド びが重要になってくるぞ。筋力 の高い戦闘向きのキャラをでき 理にやる必要はまった るだけ多く仲間にすること。そ くない。でも、「悠久2」して育成するときも技巧、体術 を遊び尽くしたい人は 信仰のスキルをメインにアップ していこう。



係の高いキャラを選ばう -----

プロフィール独面で確

限できるギ

ちなみに際法は、赦務のス キルを鍛えることで物理管 法(攻撃用)、信仰で神聖監 法(回復用)、交渉で特需階 法(味方能力アップ)、神秘 で錬金魔法(斡能力ダウン) ▲新たに美国終力や魔法を会得を金得できるようになって



Point 5 終料の金額は

前号でも紹介したように「悠久2」は必ず発生する

給料日に仲間から提示される金額は、絶対に動かさ ないようにすること。お好みのキャラにはたくさんあ げたい! という気持 ちはわかる。でも金額 を助かしてしまうと、11 やる気などの隠しバラ メータが変化し、状態 変化が整体しわすくか ってしまうのだ。提示 された金額には手をつ ▲◆キーには触れず、決定ボタンを押

ハッピーエンド への道とは・・・

ハッピーエンドへの道を簡単に解説しよう。 ますスケジュールはローテーション方式を活用。仕事を確実に成功させ、仲間全員の偏続 度を上げておくこと。そして休日には「遊び に行く」を実行し、お好みのキャラの所だけ に出かける。スゴロク任務はまったく実行し なくてもOK。イベントはとりあえず成功させておく。これらの点に注意して1年間を過

ヴァネッサ・ウォーレン

HP:160 MP:140 筋力: 38 耐久力: 42 暗分力: 45 魔压力: 27 抵抗力: 26 スキル:柱巧! 体密! 魔油:なし



けず、そのまま決定だ。して進めてしまうのが扱いだろう。 セリーヌ・ホワイトスノウ : 46 耐久力: 32 開発力: 23

魔治力:33 抵抗力:45 スキル: 個別2 9591 度治:神物療法 ティンクル・キュア 精態発法 ウンディーネ・ティアズ



ローラ・ニューフィールト

能力: 24 耐久力: 23 開発力: 47 院派力:34 指統力:42 スキル:信仰 I REFER 1 SHARE SERVICE





筋力:50 耐久力:48 腕骨: 魔油力: 23 抵抗力: 30 スキル: 打巧2 休暇! 魔法:なし



由羅 HP: 120 MP: 180 所力: 25 即久力; 28 磨祭力; 2 原体力: 31 新統力: 28 スキル:神秘1 RA: 納金剛出



ルー・シモンス

原治力: 43 報状力: 38 スキル:教養! 交多! 開放:なし



くのひろば

イラストハガキの掲載記録を またまた更新! 人気キャラ コンテストの速報尽ポスター プレゼントの当選者も同時発 表だ。





















































▲徳島県 Yuko, Tさ ん:今回もキメてくれるぞ





▼福岡県 うっちいさん



▲神奈川県 和泉独紀さん : CDドラマでも大活躍!



デュオさん:豪

▼神奈川県 悠藤 → 木ちとせさん:次 ▲千葉県 叙様享さん:自衣の天使 国作も待ってるよ。と言えば新連組さんだけどOKだ



さん: ディアーナの は八重由……かな。 ▲兵庫県 流々 煙さん: 新グッド

▲東京都 明星預鳴さん:さすが! ▶埼玉県 魔神舞夕さん パメラに目をつけるなんてグッド。シーラは見つけられた?



っても上手に抜けてるね。 馬久幻想

▶埼玉県 小林豊さん:と

ズも続々常売! ▶大阪府 三日月哀さん:

ちびまる可能 やっぱり由難がイチオシ?



気キャラクターコンテスト速報!

な、なんと前号で第1位第1位 だったセリーヌが川位までトリーシャ…335円 大転落。現在は、335ポイン ト獲得しているトリーシャ が爆走中だ。セリーヌのフ アンのみなさん。このまま! でいいのかっ! そして、 そのトリーシャを経過撃し





第3位

メロディ

---201P

Vol.67ポスタープレゼント 県:佐藤白香理さん、岩手県:菊地恵衣子さん、 :北原良一さん、茨城県:山口城さん、神奈川県

佐々木美代さん、神奈川県:中村和也さん、東京都:佑 樹の300をさん。東京都・川 間可さん。東京都:伊藤 徐潔さん。岐阜県:深計一志さん。鳥取県:藤原完美さ ん、建立県:州田直さん、北瀬県:藤本祥平さん、大塚 府:伊勢を扁子さん、復鳴県:石田桁さん。以上15名

いろ~んなおハガキ募集中 いままで通りの普通のイラストハガキのほか、イベント中の風景を

抓像して描いたものなども大事集! 想像を膨らませて素敵な力作に 仕上げてね。そのほか今回の記事に あて先! 関する意見や「悠久2」をプレイし

た感想。それに人気キャラクターコ ンテストへの投際ハガキ(イラスト がなくても、もちろんOK) なども 募集中だ、よろしくね。

₹101-8305

(株) メディアワークス 雷撃プレイステーション 「悠久のひろば」係まで1



せる! 3人娘のスケジュールを2/17まで大紹介!

アクセスできるタイミングのシビアさと、携帯VP(ビジュアル・ホン)の登 場で、前作よりもかなり難易度が高く感じられる「ラ・ネージュ」。発売さ れて「カ月過ぎた今でも、「いつアクセスできるのか全然わからない!」と いう読者の声が寄せられてくるほどだ。そこで今回は、ゲーム中盤である

2/17までの、彼女たちのスケジュ ールを紹介しよう。ただし、日時 がわかっても、相手先のIDを知ら なければ、VPは掛けられないので 注意。女の子からIDを聞けるかど うかは、会話の進め方(選択)で決 まってくるぞ。なお、進行上でポ イントとなる日は、各キャラ最後 の「おしゃべり講座」でもチェッ クしているので、そちらも参考に してほしい。



ちとのコミュニケーションを楽しんでほしい

スケジュール表の見方

ここでは、各スケジュール表の見方を簡単 をすることのできる(留守電にならない)日を に返明しよう。期間はゲーム開始の、2014/ 演奏に掲載。日付・時間等・アクセス・ひと 12/23~2015/2/17まで。"少しでも"会話: 宮コメントの4つに分けて説明している。

目付 ゲーム中のDATE に当たる部分。「タイムコン トロール」で、各日付にセ ットすればの

記 TIMEに当たる部 分。~頃というのはアクセ スできる時間帯に悩がある (日により違う)ことを示す。

アクセスアクセス こちらからか向 こうからか、日宅か

機構かを示している

12/23 16:00 携帯から その日に交わす会話の概念な内容や、特等すべきポイントなどを紹介。

での内容は一例なので、全ずしもベストの問題が"コレ"というわけではない

気さくに話せる大らかさが魅力 ゲームのきっかけともなる最初のVPを掛けてくる袖実。かなり積極的な面を持ちなが

ら、実は慎ましさと穏やかさを兼ね備えた大和施子タイプ。今時(といっても未来の話だ が…)の女の子にしては珍しく、"料理や裸除が好き"という家庭的な抽実との会話は、 そんな日常に関する話題がメイン。ライト感覚で色々と話してみよう。

情報をしたプレイヤーを発達ってのお見録

16:00 携帯から VP. 自己紹介のあと会話が問題に進めば 始率は自分の推落のIDを触えてくれる 12/24 21:00頃 携帯へ 教えてもらったIDに扱けると、肉こうはク スマスパーティの真っ戯中、楽しく会話を していると、技術の範疇信仰の音が

12/26 21:28 自宅から 自宅の口も数えてくれる

12/28 20:00頃 自宅へ 12/29 16:20頃 自宅へ

特字からの様字報告のアクセス。 新行の景 **小部におも与かすことができれば、映画は** 繋がるには繋がるが、柱面は現在、年末の 大部8中、会話らしい会話も交わせず、VPは 切られてしまう。残念 の日も会話をすることはできるが、どう

9ら検索は、彼女の母親と買い物に出かける 変的のようで、やはり長速はできないようだ

12/30 19:45頃 自宅へ

12/31 21:45頃 自宅へ

1/4 20:40頃 自宅へ

1/7 19:55頃 白宅へ

1/9 20:55頃 自宅へ

この日、検険は和限で出過えてくれる。28 日の大幅金の話や、和照についてのちょっと した国際なども扱ってくれる。

今、抽実は友達からの閲覧待ちをしている 状態、プレイヤーのコールを持っていたので はないのが、少し残念だけど

新年明けての、初コール、今年の干支(羊)と 権家についての話や中国語の話のあと、技術は

千分類の自宅のIDを収えてくれる 冬休み最後の日らしく、心なしか枯実の声 のトーンも確い、この日は、被実たちの学校 について少しだけ前を聞くこともできる。

学校では打ちテストが行われたらしく、袖 実はかなりこ物類ナナメの様子、ここはひと つ彼女の景密に最後まで付き合ってあげよう

112 © 1998 PIONEER LDC, INC. ALL RIGHT'S RESÉRVED.





1/10 20:30頃 自宅へ 年齢的に納得を救わるということで、役女 学校に行かなくていい場分になった結束は、 2/10 21:23頃 自宅へ らのコールを持っている所らしい 邪魔を 逆に時間を持て余している様子 拍卖も後輩 しては悪いので、別の日に掛け直そう 人間で、昼間はほ~っと過ごしていたらしい 植実は今、学校の次達とファーストフ-VPを掛けると、検察はパニック! 液の窓 1/12 16:10頃 携帯へ 2/11 18:30頃 自宅へ 店に居ろらしい。様から乱入した彼女の女だ ちが、柳本説力にこちらを見てくるぞ。 が火車に参き込まれてしまったという。VPも ずっと繋がらないままだというし 液の状の火車騒ぎは、どうやら時割いだっ 保禁のフォローにとコール 気になること 1/12 22:15頃 自宅へ 22:20 自宅から があったが、まだプライベートなことを話せ たらしく、抽実は疑いでしまったお詫びに るような関係にはなかったようだ の日は、気行の風羽についての林隠。 パレンタイン・イブ 柏実は、手作りチョ 1/13 21:00頃 自宅へ 2/13 21:17頃 験を控えた柱実たちは、周邪を引かないよ 自宅へ コレートをこちらに帰返してくれたとのこと どうやら、カロリー減点の大量チョコらしい 成人式のこの目は、和服の話で挙り上がる **用ったチョコの感想が気になってか、袪害** 1/15 20:09頃 自宅へ 料事はどうやら、現在の新者の利用の借こり 23:00 自宅から しについて、少し不満を抱いているらしい ゲーに関するうんちくを聞かせてくれる。 対象はセンターは独角の高い込み状態で 絵書は不在らしく、記念の母類がVPに出 1/16 21:45頃 自宅へ 2/17 15:38頃 自宅へ る。ところが機械オンチなのか、操作方法が 財協の真っ最中 彼女のは場め場わるまで、 一ルするのは控えたほうかいいのかな? わからずに、関連えて切られてしまう 祭祀、1009時後に抱詰まった桂寅がコール 1/17 22:52 自宅から してくる。こんな単に小の繰り所にされると 柚実と。おしゃべり ぷょき 何となくうれしい気がするよね。 桂実が響るのは、途の館屋。センター試験 1/21 14:55頃 携帯へ が終わったということで、遊びにきているら [12/23]携帯の[口を教えてもらわないと始まらない い、効の自宅のiDも称えてもらえるぞ。 ずっと欲しかった限定物のスーツが、売り このゲームの最初の会話となる。12/23、この日の会話で、柚実の携帯 1/22 20:00頃 自宅へ 切れてしまったということで、 林実はかなり の「Dが関けないと、実質ゲームは続かなくなってしまう。ことはいえ、そ 落ち込んでいる。 はげましておげよう んなに難じく考える必要はない。柏実の言葉に耳を傾けてキチンと受け答 コールすると、明日からの風泉旅行の準備 1/23 22:55頃 自宅へ えさえしていれば、基本的にはOK。また余額だが、彼女の最初のコール をしているところだった。 小学校のときの過 には早めに出る(()ボタン)ようにしよう。 抽実は30回もコールしないうち 見の話なども、Mかせてもちえるや に、あきらめてVPを切ってしまう(パッドエンド・・)からだ 温泉旅行地で、3人貌が勢強い、拍賞たち 1/24 16:40頃 携帯へ のまぶしい水蒸瓷が、また拝めちゃうぞ。ど [12/26]「もっと話したい」と思われる人になろう うやら旅行を測察している様子だ 自宅へコールすると、相撲の鉄の森巴が出 相実が施行から帰ってきた以上、いつまでも推 1/25 14:15頃 自宅へ る。 抹実は不在らしく、 麻巴に伝言を伝える 帯にばがりは掛けられない。彼女に「話している とに、なかなかしっかりした蜱のようだ。 と楽じい人」と思われれば、 柚実は快(自宅の1 温泉旅行の報告、 袖実たちは、イタリア料 1 /27 20:13 Dを教えてくれる。がんばろう。 自宅から 門のコースと食べお師のデザートに、 業分したようで、縮々として誘ってくれる。 [1/4] 千紗都の[口をゲッ] の日は、神寒たちの学校で呼呼のたこや 1/28 21:45頃 自宅へ き屋の話をしてくれる。どうやら前向は、食 この日は、干燥器の自宅のIDを収 場の情報にはかなり触感らしい てもらえるチャンスがある。 なるべい 定期的に参加しているお茶会の準備で、簡 3人が登場するような話題を選んでいく 1/29 17:15頃 自宅へ 付けをしている検索、和菓子の話や、流との のが重要になるだろうこ 出会いなどについて話してくれる。 [2/3] 柚実と千紗都が大ゲンカウ 翌日のお茶会のために、早く寝たいという 1/30 20:35頃 自宅へ 植実。母の影響で、小さい様からお茶を始め ていたことなどを救えてくれる。 鉄腿のコンピかと思われた抽実と千砂 お茶会の会場へアクセス、3人娘が艶やか 都だが、この日2人はいとしたことから 2/1 13:37頃 携帯へ な利用姿で登場する。彼女たちの、普段とは 口論になり、正面衝突すここは、落ち込 また違った一面を知ることができるだろう。 んでいる極実にコールして、はげまして この日は、昨日のお茶金で起こった。春飲 2/2 19:41頃 自宅へ あげよう。 ちなみに、この時間等より前 な出来事について話してくれる。古都カマク 千紗製と会話(携帯)もできるので だけに、展覧・妖怪の様が…? 彼女の言い分を聞いてみるのもいいが 柱実の様子がおかしいと思ったら、彼女は 2/3 20:32頃 自宅へ 千砂都とケンカをしてしまったらしい、ぜひ、 NA.Tいる彼女の力になってあげよう。 受験的なの意致さに、田駅と一緒に英味し 2/5 22:13頃 自宅へ い病探しに出た話をしてくれる。彼女の何朝 は、隠れた名店を見つけるのが得収らしい。 2/7 15:08頃 携帯へ コールした先は国書館、柚実は、自習をし ていたらしい。ロビーに移って会話をしてい ると、植実の変だちが現れて・ 技術は買い他に出かける菌科。 もうずぐ 2/8 15:53頃 自宅へ お店が開まってしまうというので、あまり引 8止めてしまっては迷惑だろう。 この日柱実は、退化論の木の話で大盛り上 ▲抽取はかなり好意的に使してくれる。ただし 2/9 20:29頃 自宅へ り、千砂糖からもらった間格で作った甘酒 器な程度だけは取らないように気を付けよう を片手に、嬉々として話してくれる。

門倉千紗

感受性豊かな芸術家肌の女の子

柚実や涼と違って、いきなりフランクな口調で話し掛けてくる千秒間。ある意味、3 人の中で一番親しみやすい存在だろう。美術、特に絵画に興味があるようで、その方面 の知識は非常に豊富。また、アニメなどのマニアックな分野にも精通しており、彼女と 会話をするには、こちらも相応のネタを仕入れる必要がありそうだ。

	L		
1/4	22:08頃	自宅へ	植築から教えてもらったので、干砂部の自 宅へ、実務のコールに繋いた様子だったが、 その後は美術関係の話で縒り上がった。
1/9	19:36頃	自宅へ	コールすると、干砂部はちょうど絵を描い ているところだった。彼女も被実と同じ学校 で、披打ちテストの被害にあったらしい。
/10	19:00頃	自宅へ	千砂根は卒業文集の高額をやっており、そ の作業が難乱中、というのも、原ベージの柏 実の原核が、なかなか上がらないらしい…。
/11	15:30頃	自宅へ	千砂板は受験的後中。といっても、美大を 受ける彼女の船站は、デッサンの練習である。 美術好きな彼女の心意気が悩わってくるぞ。

1/16 22:15頃 自宅へ ているラーメンのレシども、樹えてもらえる。 千砂糖の周りでも風邪が大流行しているら 1/17 20:47頃 自宅へ しく、気候生である干が都を気づかり彼女の 海路の低を開かせてもらえる。 さすがの干砂部もセンターは飲を控えて

第二夜会をとっているところ、千妙都の食べ

1/18 22:09頃 自宅へ :食い込みに入っているようだ。 蛇油の砂罐を しないためにも、長期は控えよう センターは輝も終わってか、手衫器の密情 1/22 20:16頃 自宅へ 6例るい。この日は数学の話から、何故かロ ケットの話になり、彼女のうんちくが聞ける 千分類の横帯印を触えてもらえる。ほかに 1/27 22:18頃 自宅へ 6千分部が小さい頃から扱いていた。数学上 の傾倒を聞くこともできる

場所は自転車屋、千計器の乗車がペンクし 1/28 15:40頃 携帯へ て、ただいまが理中らしい、3年間乗り続け てきた、愛信のある "チャリ" らしい 千砂銀は、流のボランティア先のポスター

1/30 21:01頃 自宅へ 作成に大忙し、干砂糖が今ハマってる本の話 などの話も関かせてもらえる。 植実の母親主催のお茶会に、参加している 2/1 13:50頃 携帯へ 千般株 会場の中にある他に住む大きなカメ

の能を、VPを通して見せられる。 寒いのが苦平な干砂板 国季のなかでも変 2/2 20:10頃 自宅へ が一番好きという。また、何效かパルセロナ に向ける憧れも語ってくれるぞ。

喫茶店にて、ちょっとしたことで、杜実と 千齢部がケンカに、かなり機嫌が悪いようだ 2/3 15:21頃 携帯へ が、干砂部の買い分も実践に関いてあげよう。 手動は別はスケッテに出かけるところらしく 2/5 13:31頃 携帯へ 励にいる。ちょうど電車が来たところで、ま

たあとで掛けてほしいと手動権をよいう 青い空をバックに、海辺に座る千秒観、ス 2/5 14:58頃 携帯へ ケッチを開始しているが、どうやらお気に入 りの絵の具の色がなくて生え切らないらしい 登校日ということで、制服委の千秒郵が出 る。と、周りにいた千秒型の男友だちが、デ

2/7 14:40頃 携帯へ ろぞろと…。彼女は結構人気があるらしい。 試験を目前に控え、追い込みの真っ是中の 2/8 21:23頃 自宅へ 千砂根。美大志証でも一次的派は学科という

ことに、彼女は不満に感じているようだ 全国的に取いようで、実さに順志するのか 2/10 22:47頃 自宅へ 苦手な干砂糖は原根をこばす。また、彼女の

実家値り消費についての話もしてくれる。 2/11 18:29頃 自宅へ 液の面の近くで大火事発生。干紗都はかな りパニクっていて、自分でも何を日達ってい るのかわかっていない様子だった。 2/11 22:20 自宅から

2/12 20:58頃 自宅へ

2/13 21:34頃 自宅へ 自宅から

2/14 20:11

2/17 22:08頃 自宅へ

源の家には火事の被害がないということを 知って、千砂粉がコールしてくる。千砂板の 話では、楽はいたって冷静だったらしい

受験対法に創設まった手砂部は、気分転換 で行った本屋で大ポカをやってしまったと、 その失敗級を話してくれる。 やはり、誘路セペンタイン。千砂根は、 最高の「裏理チョコ」を頻速したという。そ の後、しっかりとホワイトデーの催促も…。

子絵版からのコール、様ったチョコレート の感想を求められる。千砂都もまた、低しけ なパレンタインのうんちくを聞かせてくれる。 便能輸送の最後の追い込みに入っていると いうことで、話をする会俗はないという子飼 載、ここは、そっと見守るのが一番だ。

干砂部とのおしゃべりごと



[1/4]初顔合わせで好印

千紗都との最初のアクセスになる1月 4日、千針都羅の最初でも書いたように、 彼女は挙術に関しては、それなりの知識 と腕と自信を持っている。そんな彼女と 楽しく会話しようと思ったら、自分もあ る程度は美術関連の知識を得ておいた方 が断然者利だ、さて、このゲームにおい、 で、なんらかの知識を得ようとしたら? もう、わかったよね?

[7/27]これで、外でも

この日まで原調に会話を進めていれば、 問題なく干紗都の携帯のIDを軟えてもら うことができるだろう。表を見てもわか るように、干砂都とは携帯で話す頻度が 非常に高い、中には男友だちが現れてい なんて、思わずヤキモチを嫌いてしまう シーンもあるだろう



不断な程度を除う傾向にある。男らしくいこ

近寄りがたい雰囲気の美少女

相実や千砂都と違って、どこか大人びた落ち着いた魅力を醸し出す涼。どちらかとい うと単純な思考を持つ2人に比べて冷静な判断力も持っているようだ。また、天才**乱**に 見られがちだが、実は大変な努力家でもある。ボランティア活動に深い興味を示してお り、現在も意欲的に取り組んでいる。その辺に理解を示してあげる必要はありそうだ。

今、 添の家には柚実が詳びに来ているとこ 1/21 14:55頃 自宅へ ろ。 被変のお土産のクッキーの話から、深は 実は和菓子が大好きだという話になる。 激は、翌日からの温泉旅行の準備中、彼女 1/23 21:25頃 自宅へ 自分が行ってみたいグルメ(名物食べき き)な旅行について、話してくれる 流もついに保険的後を開出、今月末に開か

1/28 21:57頃 自宅へ れる、ボランティア先での新年会についての 話になり、携帯の旧も教えてもらえる。 遠は出てくれたものの、彼女はこれから友 1/29 11:11頃 自宅へ だちとの約束があるという。かなり思いでし

るらしく、修修もそこそこに切られてしまう どこか上機嫌の点、関けば、もうすぐ卒業 1/30 20:49頃 自宅へ の済のために、 後官たちが好物のたこ様を決 いところまで買いにいってくれたらしいのだ

ボランティア先の新年会会場。子供たちが 1/31 16:34頃 携帯へ 出てびっくりするが、VPを通して、原が演奏 するフルートの楽しい音楽が聞ける。

22:47 旅から、お礼のコール。彼女が吹いていた 1/31 自宅から フルートは父親のプレゼントらしく、そのフ ルートに関する思い出話を譲ってくれる。 作日のお茶会での話から始まって、和服の 延延へと、 検索とはまた違った、 涼なりの和

2/2 19:56頃 自宅へ 限へのこだわりが感じられるぞ 強の学校でも周野がか行っているらしく 2/4 22:26頃 自宅へ 液も引き始めてしまったという。ここは大事 を取って早く休んでもらうのがいいだろう。

3人で買い他に落たのだが、どうやらはく 2/6 16:16頃 携帯へ れてしまったらしい、現在、荷物番をしなが ら、待ち合わせ場所で待っているというが… 特日の買い他で探していたバッシュも無

2/8 20:29頃 自宅へ 単に買えたようで、液はかなり寒んでいる様 子、彼しいものには妥協しない主義のようだ この日、油は受験する専門学校の原列 2/9 21:24頃 自宅へ ってきたらしい。その学校の設備の書きに

験き、学長の扱い機能してきたとのこと。 今日は規密している兄が来るということで 2/10 16:34頃 携帯へ ごちそうを作るとのこと、ただ、#研覧は開館

の担当で、消はお買い物当番らしい。 深の家の近くで火寒があったらしく。 抽食 23:47 自宅から と千砂田:大阪ぎ が、実際は途の家には初 能がなく、心能ないと報告してくれる。 この日は、街のゲームセンターでやった占 2/12 20:30頃 自宅へ いについて、話してくれる、途は、古いに深

い間心を持っているようだ 次は翌日のパレンタインのために、チョコ 2/13 21:24頃 自宅へ を軽減してくれたという 遊は、前頭チョニ の風景をあまり食くは思っていないようだ。

□コが削いたかどうかの確認の⇒ 2/14 22:45 自宅から さすがの終も、男性にチョコを贈るときはト キドキするらしく、いつになく浮ついている 楽しみにしていた時代劇の検問が、深夜に

2/15 23:36頃 自宅へ TV放映されるということで、長路はできない という流、流外(?)な嫌味だっ 京が記録で登場、皆談はコンタクトだが、

2/16 21:58頃 自宅へ まで始めてるとさなどは眼鏡を抜けているら しい。伝統統領も本額ということか。 近所の公園で権が従いていたという途。有

2/17 21:15頃 自宅へ が咲いているときはキレイだが、致っていく 落ち葉には、感傷的になってしまうらしい。

涼とのおしゃべり

[1/21] 柚実に掛けたら…

植実の携帯に掛けたら、涼の家に居て というのが、原の自宅のIDを教えても らうきっかげ。・柏実と干粉都とは学校が 違うということで、涼との会話は独立し たものになりがち、でも色々話している うちに、外見のイメージとは全然違う、 女の子女の子した一面も見えてくるぞ。

[1/28] 必ずアクセス

この日は、31日に開かれる途の地 ティア先での新年会の話になる。真剣 福祉に取り組んでいる彼女に理解を示 共感することができたなら、源はきっ 推供のIDを触えてくれるハスだ。

(1/31) 早速携帯にコール

この日、教えてもらった携帯のIDにコ ールすると、新年会の会場に繋がる。 では、今までとは雰囲気の違う「凉の フルート演奏」というイベジトが見れる ので、淡ファンは窓れずにアクセス



VPを切る。特に福祉関係の作品には全部したい

あの3人と再び出会える。…!?



なんと早くも「ラ・ネージュ」の紡繕の 発売が決定! 内容は、今作のエンディン グ後の酷になる予定。一体、どんなストー リーが展開するのか、今から楽しみだね。

"NOëL-La neige -Special:(仮)

今夏、発売決定!!

電撃PlayStation特別編集『NOëL -La neige-』公式ガイドブック、絶賛発売中!!



M is tri

人間キャラしか使えないとはいえ、メリッ トが多い法術は使って摂はない。特に、前に 長い戦いを勝ち抜くには、正しい戦闘 知識を身につけることが何より大事だ。 そこで、どのステージでも役立つ基本 的な戦闘の心得を、AからZまでの26 項目に分けて伝授する。しっかりと理 勝ち進んでいってほしい。

REBUS 127

勝利をつかむための 戦闘マニュアルA to Z

↑ キャラの行動順を考えよ

終的な決定をするまでは念水、を確認しよう。いろいろと試した上で、

ンでどんどんキャンセルすることが可:一番効果的な方法を選べば効率よく瞬間

能だ、これを大いに利用し、攻撃時のダーを進めていくことができるだろう。

年ャラごとの行動 原はないため、プレ イヤーが好きなようにキャラを移動・行動することができる。しか し、いつもないフィールドで動え あわけではないので、キャラの地 帯しないように動かさなくていな ないのだ、特に、障害物で進行 ルートの勢くなっているマップは く 今まスキャラを移動させよう。



R 敵キャラの動きを予測せよ

競キャラにカーツ ルを合わせて◎オタ ンを押すと、そのキャラの移動範 囲を知ることができる。進撃して いて限。酸の契禁が雪かないで すむぞ、しかし、敵の軽勁範囲か にあらないと動かがいるの も事実、そんなときは1~2件ず っおびき出すや腕が無効の



■ 反撃のダメージを確認すべし

を担ける。 ・ は、 、 は、 ・ は、 、 は、 ・ は、 ・ は、 ・ は、 、 は、 、 は、 、 は、 、 は 、 は 、 ま 。 、 は 、 、 は 、 ま 。 ・ は 、 も 、 は 、 、 ま 、 、 ま 、 、 ま 、 、 ま 、 、 ま 、 、 施に大ダメージを与えても、その反撃で 何されてしまったら元も子もない。 直接攻 撃の前には、反撃のダメージ量を必ず確認 するべきだ、与えるダメージ量より反撃の ダメージ量が多くなるようなら直接攻撃は 控えた方が強減、反撃のこない法針で攻撃 するようにしょう。

□ 常にHP残量に気を配るべし

会、相手に与えるゲメージ量は自分の旧り残 量に上側する。HPは100個 定なので、HPが高ランなら 100%の方が出せる。しかし、 HPが少ないと攻撃力も減っ てしまうのだ。人間キャラで 原族技を決めておき、ダメー ジを受けたらすぐに油削で図 後させるように心がけよう。

直接攻撃の域



116

人間キャラは倒されたらゲームオ 言い方は悪いが、幻厥はい

くらでも代わりを造ることが できる。しかし、人間キャラは死んでしま ったらおしまいだ。ストーリーが進行しな くなってしまうため町ゲームオーバーとな り、セーブ段階からやり直しをするハメに なる。そのことをしっかり肝に銘じて、人 間キャラを死なせないようにしよう。



し間キャラを中心に育てていくべし



しまうと、その空を手に入れることは

二度とできない、貴重なアイテムを手

に入れるためには、前キャラを1~2

体倒さずにおき、宝箱はもちろん、た

るや木箱の中身まで残さずに取ろう。

的に人間キャラを中心に寄てていけばよい という結論になる。獲得できる経験値は、 前頭にダメージを与えたときより、トドメ をまけったときの方が多い傾向にある。その ため、幻獣が后になって前のHPをある程 度減らし、トドメを刺すのは人間キャラに 譲るやり方をすれば、レベルを上げにくい 問いキャラも経験値を得やすいだろう。

マップ内にある宝箱は、ステージク

リアする前ならいつでも「開村」すれ ば中身を入手することができる。しか し難にキャウがいた場合は注意が必要 だ。なぜなら、敵のキャウは「開封」さ れていない宝箱を破壊してしまうから だ。破壊されてしまったら、もちろん 宝もなくなってしまう。宝箱は誰が取 ってもOKなので、前側にキャウがい るステージではなるべく早く宝箱をゲ ットするようにしよう。



たるや木箱などが置かれてあるマッ プも数多い。これらは一見するとただ の陰密物に見えるが、実は中にアイテ ムが隠されているものが存在するのだ。 たるや木箱に隠されたお宝は、宝箱と は違い、火・炎・雷の法術で破壊する ことによって入手できる。どこに入っ ているか見た目ではわからないので 片っ類から破壊してOKだ。1個だけ なら火・鬱のどちらかで、2個以上後 A. でいれば後の注釈を使うと便利セチ





地形の高低差は移動や攻撃に深く関

わっているが、マップ画面を見ただけ では高低差がわかりづらい。判断ミス を防ぐためにも、外部コマンドのコン フィグで事係兼表示をONにし、常に 高さのメーターをチェックしよう。



武器は近・剣・槍の3系:係によって相性が生じるのだ。幻獣の中

られている。これらはそれぞれ地形に対:を取らないように気を付けよう。 応した特性を持っており、敵との位置関

統に大きく分類でき、防具 には特定の防具が破壊できないものもい も同じように頭・休・足の3 系統に分け、るので、動の試験をよく見て不利な位置

武器の場合





有格攻撃する前には、必ず前との位置間

傷を確認すること、現本装備している世界 と地形との相性で追加効果が発生しない場 合は、すかさず有利な武器に付け替えよう。 装備コマンドを選んでも行動終了にはなら ないので、こまめに萎備交換しよう。



防算の場合





ジを与えることができる。。加ダメージを与えられる。



された場合、関防月はダメー 整されたとき、体防肌はダメ を受けたとき、足防用はダ 一ジを-20ポイント経成する。 ジを-20ポイント軽点する。

子カチカのキャラが結構できる 武具はA~Eまで5段階のランク があり、レベルが上がると装備ランクも上がっ ていく仕組みになっている。世具想造する際に は、この装備ランクに注意しないといけないぞ。 ムダな武具を作ってしまわないように、しっか り装備ランクを確認して必要な分だけ作るよう にらがけたい



▲装備施設かステータス画面を開けば 破損ランクを見ることができる

対見想過するときに、必ず

した方が良いのがMIXだ。選 んた武具にさらにカルティアを追加合成す ると、攻撃力や砂御力、命中や薬さといっ たパラメータを上昇させることができる。 しかも文字テクストによっては、追加効果 がプラスされたり名前の違う武具に変化し たりするのだ。いろいろと試して、新しい 組み合わせを見つけてみよう。





幻獣の3すくみ

般体)、ドール(金属体)、シャドウ(精神体)の3つの属 性に分かれる。そしてそれぞれの属性は、ジャンケン のような3寸くみの力関係になっているのだ。例えば、 コモンがドールに攻撃する場合は、大ダダージを与え られる上に反撃ダメージも少なくて済む。じかし、コ ンがシャドウに攻撃すると、少ししかダメージが均 えられず冬大な反撃を喰らう結果になってしまうのだ こういった属性の相性は非常に重要な要素となってい るので、常に頭に入れて有利な軽いに適こう。





STREET. 名前の後半部分を見れ ば属性がわかるけど、 意外と売れがちなのが 属性の相性。そんなと きは、幻賊についてい るグー・テョキ・バー のシンボルを見よう。 これをジャンケンに当 てはめれば、 カ関係が

わかりやすいぞ



▲ただカーソルを含わせるだけで、名前の 下にあるシンボルが確認できるぞ

幺融が攻撃する前には必ず属性を確 認し、与えるダメージ量と反撃ダメー ジ腺をチェックしよう。また、剤のフ ェイズになったとき、不利な攻撃を受 けないように気を配ることも大切だ



▲面育下中央にもシンボルが表示されてい るので力能性がわかりやすい

幻想が死んでしまってもゲームの道 行には影響ないが、その幻覚は2度と 復居じない。新しく想造した幻獣は常 にレベル 1なので、レベルが上がった 幻地は大切にしよう。



せっかくレベルを上げて幻想を響ててき 死んでしまったら苦労が水の地た

幻動の攻撃タイプは、直接攻撃系と間接攻撃系の2種類がある。こ れはステータス箇面の射程を見ればわかるだろう。直接攻撃系は武具 が装備でき、前線での戦いに向いている。逆に間接攻撃系は何も装備できないが、 反撃を受けるごとなく攻撃できるのだ。2タイプの役割をうまく使い分けていこう







間接攻撃系の幻影は、敵に回すとかなりや っかいだ。早めに倒したいところだが、こ のタイプの検討なかなか近づいてこない。 壁になっている敵を倒した後、攻撃できる チャンスを逃さないことが傾利の近端だ。 間接攻撃系からは反撃されないので、一気 に叩いて確実に仕留めていくのだ。

幻獣の装備も整えよ 新しく想象されたばかりの

幻賊は防具を砂備していない。 そのままでは防御力が低いので、すぐには 備を整えてあげよう。余っている防見を装 備させても良いが、なるべくなら飲具想達 で良いものを適ってあげるといい。 ただし 全員分を想達するとカルティアの消費量も 多くなるので注意が必要だ。



幻獣を「削除」するとアイテムに変化



獣が造れるようになってくると、幻獣 の世代交代も行わなくてはならない。 今まで戦ってくれた幻獣を育酔するの は心苦しい限りだが、これも勝ち進ん でいくためには必要なことだ。しかし、 こんな朗報もある。一定以上レベルが 上がった幻獣を肖除すると、なんとア イテムに変化するというのだ。その条 件やどの知識が何になるかなど詳しい ことは言えないが、幻厥を育てる励み になることは研究いないだろう。アイ テム入手のためにもぜひばしてほしい

いずれは前除せざるを得なくなる。しかし、なる べく育ててアイテムに生まれ取わってもらおう

いろな準備ができるようにな る。武具や玄脳の想造、装備などがターン

を気にせずにまとめて行えるので、ここで できることはすべてやっておこう。特に、 幻獣を 3 腐性揃えておくことやスタート配 置を変更するなどの準備は大切。そのまま 戦災に影響するので忘れないようにしよう

2 単以降、刑罰的にはいろ



入れるアリーナでは、戦闘に 勝利すると格少アイテムとカルティアが入 手できる。アリーナには何度でも入ること ができ、クリアするたびに違うアイテムが 手に入るのだ。レベルは上がらないが、カ ルティアはいくらあっても困ることはない ので、総少アイテム目的で何度も挑もう。



今回の攻略記事のラストは、キャ ラクターデザインを担当された天 野喜孝氏の緊急インタビューだ。 天野氏については改めて説明する までもないだろう(日本を代表す るイラストレーターの一人で、現 在ニューヨーク在住)。天野氏の自 由な言葉を楽しんでほしい。

●実際に開発中の「レブス」を見て ムの世界はビジュアルが格段に進歩しているね。ちょう ど今、ゲームでいろんなことができるようになって、お もしろくなりつつあるんじゃないかな、いろんな意味で 世界観が広がっていくような感じがする。この「レプス」 のムービーにしても、まるで本当に起こっていることの

●開用継続性の創象 A:初めて会ったときから、あんまり変わらないね (笑)。第一印象と今と、変わらない人です。静かだなと 思うと、そうでもないし……。けっこうおもしろいんだけど、それを願している。笑うとかわいいよね(笑)。二

面性があるんじゃないかと思うくらい。

●「レブス」の作業について A:最初は楽しかったけど(笑)、表情をつけていくと か、だんだんとね、やっぱりつらくなったかなぁ。キャ **うを描いて、デフォルメを描いて、表情をつけていく…**。 でも、意外と勢いでいったところもあるんですね(笑)。 「レプス」の場合、深く思いつめると違うかなと思って、 ノリで集中してワーッといかないといけない量でもあっ たし、作業の性質もそうだったかな。

●トキサについて A. やんちゃな少年です。主人公なんだけど、実は描い たのは最後のほうだったんですよ。リアルじゃなくて、 リアリティのある「人物」じゃなくて、マンガやアニメ の主人公を意識して描きました。完體じゃないんだよね。 まだ解き放たれていない何かを持っている少年です。

A ゲームの中の役柄や設定は別にしてね、キャラとし てはやっぱり魅力的というか、いわゆる女性のイメージ ですね、果から見た女性っていうかな、髪の毛が長くて ひょっとするとコワイかも? と思わせるような 小原程的とでもいうのかな、色でいうと、白と、水

●「レプス」のキャラの中で天野さん自身が好きな**ャ A: デュランは、あれを描き出すととまらなかったキャ ラです。ラクリマも、そうですね。自分の中にあるキャ ラクター像を吐き出していくような感じ、作業だったで すね。けっこう悪役が魅力的になったりするじゃない すか、映画なんかでも。俳優の魅力というのかな、それ と役柄は別でしょう。デュランを演じている役者がいた として、その役者が好きというか。デュランについては そんな感じですか。モナについては、モナだけじゃなく て、モナのような世界というか、設定が人間ではないで しょ? 僕の中でフェアリーというかな、「レブス」の世 界には人間ではないものもいるだろう、そういうのを描 いてもおもしろいかなと考えて描きました。

●御自身の創作活動と、キャラネター・デザインなどの 仕事との区別 A : 今、僕が自分自身の創作活動の中で描いているもの は、どれも今までにやったことのないようなものばかり なんですね。それと、みなさんが知っているような今ま でにやってきたデザインの仕事との間には、きちっとし た境界線はないんです。自分自身の創作活動をいうのは それはもうやりたいことをやっているだけで、これから そうなるかもしれないけど、少なくとも今は仕事にはな ていない、遊びではないですけど… 今やってる仕 事だけじゃやっぱりダメかな。そんな気がするんですね。:

今までやってきたデザインのイメージで、そういう仕事 は求められますし、頼まれればなんでもやるというわけ じゃないですけど、それとは別に、そういうこと(自分自身の創作活動)をやってないとダメなんじゃないか、 なんとなくやってみたいなぁという感じでやってるだけ そういうふうには、つながってまずね。本当にはっ きり境界線は引いてないんです。自分の内面に向かう方 向性もあるけど、(ゲームの表現技術など)似の中の変化 のおもしろき、今の時代がどんどん変わっていくことを 見ていると、自分一人ではできなかったようなことがで きるようになってきているのも事実でね、絵を描くとい うこと自体が、おもしろいことになっていきそうですよ ね、ゲームもそうなのかもしれないけど、ゲーム業界と かアート業界とか、なんとか業界ってなっちゃうと、そ れは守りに入っちゃうでしょ。(自分にとっては)そうい うものはなくていいです。 やりたいことをやっていれば、 それでいいんです。そういう人たちが集まって、自然と 形になって、結果として1つのジャンルになるんなら、 それはそれでいいでしょう。ゲームからも、まだまだい ろんなものが派生してくるかもしれないですし。といっ ても、僕自身はゲームはほとんどやらないですね。あん まり街にも出参かないんですけど(笑)。

●ニューヨークでの生活 : 生活の苦労はあるけど、私生活の苦労はないとでも いうのかな(等)。日本では当たり前なことが、全然適用 しないですね。そういう意味で、純粋にやりたいことた け考えていられる環境です。いろんなしがらみもないで すから。ニューヨークでは、もう一度個限をやろうとし てるんですよ、楽年あたり。会場はいろいろとおもしろ そうなところがあるんですよね、魔器みたいなところで やるのもいいでしょうし、一度沈んだ船を引き揚げて それを会場にしたりしているところもあるんですよ、元 教会だった場所とか。そういう広いところで、絵だけじ ゃなくてコンサートとか……その広いスペース全体でア ートしちゃおうというかな、いろんなことをつめこんで やっちゃったらおもしろいかな、ゲームの何かとか、全 部誌め込んじゃおうと思ってます。

ラストレーター・天野喜彦 「レプス」のキャラクターデザインは、鉛筆ではじ めました、それとリキテックスです。西村はいろいろ使 うほうですね、油絵具、リキテックス、金箔、日本画材 でも、基本はエンピツです。最初はエンピツからは じめますね。たとえば、コンピュータがもっともっと進 んで、鉛筆 1 本くらいになったらいい、そしたら使える と思います。今は自分が勉強するよりも、(コンピュータ に) 詳しい人といっしょにやりたいですね。そのほうが 早いから、もっと簡単になってくれないと面材としては 使えません。(できあがった作品を見ても)まだコンビュ 一夕を使っているという事実に目がいってしまうことの ほうが多いですから。僕はイラストレーターになったの が知識くらいで、それまでアニメーションの仕事をして いたんですま、その間に、とにかくいろれな作品を見ま したね、好きな作品をいっぱい見て、めちゃくちゃに珍 書を受けて、それがだんだ人とり腕かれてきて、最近好 者を受けて、それかたルに人とり続かれ、さく、報道好 きなのはマティスとかクレーだとかどかりだとか、好き なアーティストもさんどん変わってきてるんですね、と いうのも、どれ1つとっても完全じゃない。ここはいい ほど、ここは違うとか、やっぱりそう思うんですよ。も ういったアーティストから受けた影響は、意識しなくて も出てくるというか、出てきてるんでしょうね、無意識 的にですけど、財務なものというかなど日本見えないだ ーマみたいなものにはひかれます。死とかね、それを絵

にするとどうなるんだろうというようなものですけど ●これからの活動 A: 「アートとは何だろう?」ということなんですね、 結局、それで、ニューヨークにきて思ったんですけど。 アートが、気をつけないと1つのジャンル、アート業界 になる。その危険性と、それがもたらす可能性という問 重性がある時期だと思うんですよ。今、グームも協能し ズニメーションもすべてがアートであった。東界原はな い……もすなんでもいい人しゃないかならと思ってます シャンんに当てはめられて、そうしうように見られるの

以下ンをに当てはめられて、マフ・フ・フ・見られてい は・・・・なるペ(自分の前(のイメージ)を固定されたく なかった。だってそうでしょう。これから甚くのが自分 の始なんですから(実)。前回の環境のキャ・チンピーが THINK LIKE AMANO だったんですけど、その答えは (仮展) 会場に来たときにわかればいいんですよね。 現実はいろいろもがいてますけど、楽しいですから、 暖かく見守ってください。





▲天野氏いわく「まるで本当

ス・のオープニング。天野氏

もカルティア・システムのよ

ALC BOTH OWNERS AND A STATE OF THE PARTY OF

のことのように見える「レフ



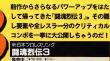
四次元殺法の使い子 タイガーは4代日まで 存在しているが、これ



パフォーマンス、入場 テーマ等を設定できる。 F体用方法] エディッ トレスラーでチャレン

エディット時にコー ホーズ、勝利ホーズ、

用のバーツが、合計で



尼到之子心家

「3」ではエブロンを利用した攻防(リング内対エブロン、エブロ ン対エプロン、エプロン対場外)をはじめとする新しいゲームシス テムがいくつも取り入れられている。同時に、従来からあった国際 式攻撃やコーナーボストからの攻撃、ツープラトン攻撃、連維攻撃 等にも新しいパリエーションが用意されたのだ。中でも武器らが使 用可能な「側板エルボー(コーナー串刺し攻撃)からのフェイスク ラッシャー(像転エルボー中に口ボタン),という連携攻撃は一見の

価値あり。ぜひ実際に出して、そのカッコよさを味わってほしい!







場外への攻撃

攻撃が図ボタンだけで出 程度の開会いを取ったら ボタンを押してみよう 自動的に攻撃してくれる ぞ、なお、問合い (前性



______ このゲームには4人の際しレスラーと2種類の際しエディットが開意さ れている。さっそくその内容と具体的な使用方法を公開しよう。登場レス ラー総数は驚くべきことに43人(これで全員だ)。すべて実名なのがすごい



nWoの日本支部長と なった螺钉だが、それ までは本隊の一員とし て迷解していた。 [使用方法] 蝶野正洋 を停い、チャレンジ・ ノツをクリアする。

隠しエディット2

過去に1回だけ見せ た。顔と上半身をベイ ントしたスペシャル版。 [使用方法] 叔神サン ニングスピリッツをク



クリティカルコンボリスト

や部別等間はレスターことに設定されているが、最低でも2種類は用言されているので状況に応じて使い分けたいところだ。

一時にしか出せないため、

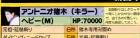
それまでにどう味うかか

こしか出せないため、月

終はクリティカルコンボ

4の字の連絡がオスス メ、なお、間違うッシュ

新日本プロレス



5秒 元祖·延勋新山 ダイビング・ニードロップ 5秒 チョーク・スリーパーホールド バックを捕り返す

等波层面 カーやドラゴン・スク ューは、序型から振っ ヘビー(M) HP:80000 ドラゴン・バックブリーカー 5秒 ドラゴン・スリーパーホールド ダイビング・ニードロップ 5秒 延髄斬り 元相ドラゴン・スクリュー 日利 足4の字間め

長州力 バックドロップ→ラ リアットーサンリ国のと ヘビー(M) HP:80000 ・ラフルコースも可能 日珍 リキ・ラリアット 右腕を回す 5秒 サソリ固め リキ・ラリアット ひねり式バックドロップ 日秒 リキ・ラリアット

橋本真也 しないと困せないが、蒙 多数リーD.D.Tー三角 ヘビー(L) HP:80000 MINISTERNA 面積をゆっくり交差し気合を込める 5秒 ハイキック ローリング・架梁脈にチョップ 5秒 三角絞め 垂直落下式D.D.T

佐々木健介 たら、ボー本含むいから のストラングルが有効 HP:80000 のストラングルではた スピー(M) 逆一本背負い 5秒 ストラングル・ホールドy 日秒 ノーザンライト・ボム ケンスケ・ラリアット

ノーザンライト・ボム 5秒 ストラングル・ホールドッ 木戸修 から狙える下の方だ。近 ヘビー(S) HP:75000 ブが呼吸りするのでは常 6秒 キドクラッチ ネックブリーカー・ドロップ フライングメイヤー 与約 ヘッドステップ 平田淳嗣 しないと出せないが、と

ちらの遺跡も直接フォー ~ (M) HP:80000 5500 BECKER ダイビング・ヘッドバット 5秒 魔神風車固め 549 ジャンピング・パワーボム 平田ラリアット

HP:75000 ##になってくるのだ ヘビー(M) ハーフハッチ・スープレックス 5秒 ノーザンライト・スープレックスホールド 日刊 ノーザンライト・スープレックスホールド ミサイルキック

中西 学

ヘビー(L)

ボディスプラッシュ

パックフリップ

小鳥 聡 方が「相手がコーナー」 もたれた後、8ボタンを ヘビー(M) HP:80000 #す,になった点に注意

ライディーン・バスター B秒 ダイビング・エルボードロップ 6秒 ダイビング・エルボードロップ 串刺しエルボーアタック ハイアングル・ボディスラム 5秒 ムーンサルト・プレス

ヘビー(M) HP:80000 ++***(TIN 水車落し 日秒 アルゼンチン・バックブリーカー 枠げっぱないジャーマン・スープレックス 5秒 アルゼンチン・バックブリーカー

5秒 アルゼンチン・バックブリーカー ベアハッグ・スープレックス 安田忠夫

コーナー密刻し攻撃で あるボディスプラッシュ HP:80000 からのダブルアームが明 与秒 安田式ダブルアーム・スープレックス **5秒** タイガードライバー

獣神サンダー・ライガー 時にはシューティングス ジュニア(S) HP:75000 かにはシューティング

5秒 足4の空間め 低空ドロップキック ツームストーン・パイルドライバー 日秒 シューティングスター・プレス サンダー・ライガーボム B秒 ランニング掌打

エル・サムライ Lts6. コーナー大林の HP:75000 は物力ペンダンの連携だ 中かせて管道する初れる ジュニア(M) ツームストーン・バイルドライバー 日秒 ダイビング・ヘッドパット 雪崩式リバースD.D.T 5秒 垂直落下式リバースD.D.T 5秒 サムライボム リバースD.D.T

ワイルド・ペガサス

ジュニア(M) ツームストーン・パイルドライバー ワイルドボム行くぞ|ポーズ

HP:75000 直体も意外と祖太る 日秒 ダイビング・ヘッドバット 5秒 ワイルドボム

※表のカッコ内の茶碗はレスラーの材料(S. M. Lの3種類 各示します。また、クリティカルゴンボのリストは、アントニオ様木(キラー)を出てとると、元経・調味的を出してからも炒 以内に基本専用で国めを出した場合にグリティカルが発生するというようになっています

アドール (チキーネナ fol) to Good of the Est



- ルは本キーを入 が、入れると「角脚へ HP:75000 が出る。覚えておこう シュミット式バックブリーカー 6秒 ムーンサルト・プレス 面線を交換して直機に広げる ムーンサルト・ブレス タイガー・スープレックス行くぞしポーズ **与約 タイガー・スープレックスホールド**

大谷晋二郎 6のFラゴンであるさが HP:75000 大谷らしい 他アをした ジュニア(M) スワンダイブ式ミサイルキック 5秒 ドラゴン・スーフレックスホールド スワンダイブ式ニールキック 5秒 ドラゴン・スープレックスホールド スワンダイプ式D.D.T 日秋 ドラゴン・スープレックスホールド

に基を一を入れないとデ スパレー、入れると割つ HP:75000 85% #9200 詳つき式パワーボム行くぞホーズ 5秒 従つきずパワーボム

ぶん殴りラリアット 5秒 デスパレーボム パワー・ウォリアー

高岩竜一

ジュニア(M)

るとはいえ、健介とはこ ノボの内容が悪なってい ヘビー(M) HP:80000 るかに注意しよう パワースラム **与砂** ストラングル・ホールドッ 投げっぱないジャーマン・スープレックス 5秒 ストラングル・ホールドッ

リック・スタイナー ろ向きに立たせた後、 ナー方向に争すーを入 ヘビー(M) HP:80000 れつつ日ボタンで出す。

飛びつき式ブルドッギング・ヘッドロック 5秒 リック・ラリアット パワースラム 5秒 大回転ジャーマン・スープレックス

マカルコレボさは



特定の技を時間内に連続して決める ことで、2つ目に出した技の攻撃力を 1.25倍にするというシステム、レス ラー名が背色く光れば成功したという 意味だ、なお、2つ目の技が少しずつ ダメージを与え続けていくストレッチ 技の場合、有効時間内に与えたダメー ジ分がクリティカル扱いとなる。

投げつき式は存在を受

4	スコット・スタ	フランケンはロープカ ウンター可能。他の特は				
	ヘビー(M)	HP:		2:80000	すべて相手をLグロッキ 一にしておく必要がある	
投げっぱ	なしストレッチ・ボム	58	9	S.S.D		
スタイナ	ードライバー	58	3	元祖フランク	ンシュタイナー	

アントニオ猪木(ストロング) と同じた (1つ少ないだ け)。斑瑚豚(りをうまく) ヘビー(M) HP:85000 元祖・延随斬り 5秒 猪木専用卍固め ダイビング・ニードロップ 5秒 元祖·延髄斬り

坂口征二 上のコンポは序盤から 狙っていける。 下のコン 水は粉手を1グロッキ ヘビー(L) HP:85000 にしてからの終盤用だ ジャンピング・ニーアタック 5秒 リバース・ハーフ・ボストンクラブ アトミックドロップ 日秒 カナディアン・バックブリーカ・

対ヘビー級ライガー(パトル・ライガー) マンドがライガーとは異 HP:80000 かっているはタロッキ なっている(Sグロッキー ヘビー(S) ツームストーン・バイルドライバー 6秒 ダイビング・ヘッドバット

低空ドロップキック 6秒 足4の字間め スーパー・ストロング・マシン ルは キャーを入れた カ 相手のスキをつい ヘビー(M) HP:80000 で狙ってみよう ダイビング・ヘッドバット 5秒 廃神風車固め

右腕を上げてから回す **5秒** 平田ラリアット 業野正洋(ベビーフェイス) レグロッキーの相手にお て決めるトップロー HP:80000 ヘビー(M) らの物盤、終傷出た

ケンカキック 5秒 S.T.F ダイビング・ショルダーアタック R科 S T F 狂神ライガー

出せない、4の年のコン ジュニア(S) HP:75000 がは狂神でも使用可能だ 投げっぱなしパワーボム 日秒 ダイビング・ヘッドバット 低空ドロップキック B科 足 4 の空間め

雪崩式ドラゴン・スクリュー

蝶野正洋 エイスと同じ ケンカキックからのS ヘビー(M) HP:80000 プンカキックかった 5秒 S.T.F ケンカキック ダイビング・ショルダーアタック 6秒 S.T.F

特定のキック科技 ボタンを合わせることで もスクリューが出る。 ヘビー(M) HP:80000 ぐに4の歩へつなごう シュミット式パックプリーカー 6秒 ムーンサルト・プレス ドラゴン・スクリュー 5秒 足4の字固め

6秒 ムーンサルト・プレス

ンター攻撃として出す方

一時の柱。あらかじめ相

パックを掘り返す。に

ABMSに出る返し技で

自分のHPが半分以下の



パワースラム	5秒	超竜ボム	
天山広吉		-	すべてトップローブか らの攻撃につなげている
イビー(M)	H	P:80000	それだけに、大ダメージ を与えておく必要あり。
マウンテンボム	6秒	ダイビング・	ヘッドバット
雪崩式マウンテンボム	6秒	天山プレス	
ハイアングル・ボディスラム	5秒	天山プレス	

平成維震軍				
9	越中詩郎 ヘビー(M)	н	P:80000	パワーポムは担手をし グロッキーにしないと出 せない。ヒップアタック を正発し、吹めたてよう
ジャンピ	ング・ヒップアタック	6秒	越中式パワー	
バックを	捕り返す	5秒	ドラゴン・スー	ブレックスホールド
パワーホ	ム行くぞばーズ	5秒	越中式パワー	ーボム

不 不 不 不 で (M) HP:8000			のない方。すぐにグッ	
9	ヘビー(M)	Н	P:80000	ュして検接レッグラリ ットにつなげよう。
稲妻レッ	グラリアット	5秒	パワーボム	
1 10011 46	ナーナーマーナ ロウナ レルフ	- ZA	255 att 1 PF =	1172k

基原喜明 際に本キーを入れつつと す打撃技。 ②ボタンなの ヘビー(M) HP:80000 で開発さないように 日秒 スタンディング・アキレス獣団め 本足頭突急 5秒 高角度勝因め 本足頭突き

みちのくプロレス

ザ・グレート・t ジュニア(M)	ナス・	ታ P:70000	相手をLグロッキーに したならプファドゥーラ (打撃技)→サンダー→ タイガーの遺跡を包おう
ブファドゥーラ	5秒	サンダーファ	イヤー・パワーボム
サンダーファイヤー・パワーボム	5秒	タイガー・スー	ブレックスホールド
ツームストーン・ハイルドライバー	6秒	ラウンティン	ブ・ボディプレス

小川直也 グッシュ対象のエリ く一を始めた部門の世名 ヘビー(L) ンを押すと影説のスリー HP:80000 パーに関するせられる 5秒 間絞めスリーパーホールド STOR 5秒 トライアングル・サブミッション 山崎一夫 グロッキーにする必要が ある。8グロッキーでも ヘビー(M) HP:80000 出せるジャーマン狙いて 抱げっぱなレジャーマン・スープレックス 5秒 勝固め ハイキック 5秒 腕ひしぎ逆十字固め

ジュニア(S) HP:80000 464128841 ツームストーン・バイルドライバー 日秒 ダイビング・ヘッドバット 5秒 高角度ジャーマン・スープレックスホールト パックを捕り返す タイガーマスク ンポとは技が異なるが、 出し方はよく似ている。 ジュニア(S) HP:75000 お他になったら報告う ツームストーン・パイルドライバー 6秒 ラウンディング・ボディプレス

Wat to

パックを捕り返す

タイガー・キング

意撃攻略王「新日本プロレスリング開税 烈伝3ザ・バーフェクトデータ」が発売さ れる。これは、全43レスラーの各種データ を完全網羅した"レスラー別技リスト"、エ ディットレスラー作应時に便利な "エ ディットデータ など、役立つデータ満載 の究極の攻略ガイドなのだ。もちろん、ゲー



与科 タイガー・スープレックスホールト

ムシステムについても "システム解析" のコーナーで細かく解説している ぞ(ここには「スリーパーホールドで紋めるのと、スリーパーホールドか ら細胞的スリーバーホールドへ連係させて絞めるのとでは、どちらが複効 か?」といった小さな疑問に答える"弱塊3」 Q & A も用意されている のだ)。未公間のウラワザも収録した公式攻略ガイドだ。(発売/主婦の友 社、発行/メディアワークス、定価950円[税別]、サイズ: A 5 版)



ペントの加は変態。条件もそれはどかどしいもの はない、ソフィア自身の定人公に対する研究性も しない、ソフィア自身の定人公に対する研究性も ラクラーかもしれない。 世間 ボーデニンク等に連続的に変化、素 原工種かれたソフィアを助力、なか 変し、表していた。 第2



ペントタイトル 発生期間 発生条件 シ登場! 0.26/4/8~9/33 期間内でのソフィアとの初デート時

修学統行 027/11/17 発生日に好感度が少し高ければ起こる 秋の湯のひととき 027/10/6~10/27 割物ルビーチでデート(028120/5~10/27)

リライア〜 日 ペリン/ Age:15 Birth:12/10





Age:15 Birth:8/ CV:岡田加奈子

D26/7/29~9/2 期間内(毎年、東休み)に、花屋のアルバイトを実行

期間内(毎年4月下旬~9月下旬)で、好感度が少し高い場合に銀月の塔でデート

イベントタイトル	発生期間	発生条件
子猫を拾うロリィ	毎年10/1~翌年3/31 (D28は12/6まで)	期間内、好感度が少し高い場合に、 要成例コマンドを実行
シアターで居城り	得年/10/1~翌年 3/31(D29/2/25)	好感度が少し高い場合に、シアクー でデート
喫茶店でたかられる	0.26/4/29~9/30. 0.27/4/7~9/30	期間内、舒爆度が少し高い場合に、 喫茶店でデート(D28は4/6~9/28)

消場でデート!? おじさんの絵を発見

●PICK UPイベント





どこかはすっぱで、近寄りが たい雰囲気を持つレズリー。が、 今回紹介しているイベントでも わかるように、彼女のイベント はデート中に起こるモノがほと んど。レズリーは、恋しちゃう と可愛くなっちゃうという女の 子の典型なので、色んな表情の 彼女が見たかったら、こまめに - トに誘ってあげるといい

PICK UPY



傾しているだけでも何だかく とても窓便と呼べるもの じゃないけれど、経験な少女の 夢"をかなえてあげることも、 騎士(ナイト)として重要な使命 ではないだろうか? 報酬とし 天使のように可愛い笑顔を



イベントタイトル	発生期間	発生条件
ライズ、本を読む	毎年10/31~翌年 3/31	期間内、好感度がかなり高い場合 に、学問コマンドを実行
神殿で開稿り	0.27/4/7~9/30, 0.28/4/6~9/28	別問内、好感度がかなり高い場合 に、神殿師でデート
苦悩するライズ	D27/4/7~4/30, D28/4/6~4/28	期間内、好感度が少し高い場合 に、銀月の塔でデート
泉で手袋を…	727/6/2~4/25. C28/6/1~4/31	対関内、好感度がかなり高い連合 に、限立公園でデート



たことをズバズバ雷う。ときお り見せる契頼も、本当に笑って いるかどうかも疑問だ。そんな は、そう使用には報われないぞ でも、彼女を本当に笑わせるこ

出班

Age:15 Birth:1/20

各コマン! Bになる。 級然かつぎ? 格開大会に興奮する 済者で大人のデート

PICK UPAKYA

D26/12/24~、D27、28/10/1~年内に

果局でアルバイトをすると発生。 白衣 (ど ンク衣?)を着ているから、同じ店の人か 彼女は、何か楽を探している様子だ…



職業がらか他の性格か、係し く穏やかな印象のテディー。少 々マジメすぎる部分もあるけれ ど、ときには年上のお姉さんの ように、ときには放っておけな いような可愛らしい一面を見せ たり、といろんな魅力を持って いる。そんな彼女と仲良くなり たい中ミは、まずは優柔不断を 返上することから始めよう



PICK UPYKYN



Age:22 Birth:4/23







キャロルは、はは、パイン と、しばらく「キャン・人気いが 認から海れたいなどだ。でも、 繋作中という状況を守えれば、この明ろさっていうのは実は完 造い世の中でも、キャロルと一 終い世の中でも、キャロルと一 終い世の中でも、モ・ロルと一 終いでは、このでは、これでは、 はい世の中でも、モ・ロルと一 終いが、このでは、これでは、 に、世の中でも、モ・ロルと一 が、このでは、これでは、これでは、 に、世の中でも、モ・ロルと一 は、このでは、これでは、これでは、 に、これでは、これでは、これでは、 に、これでいる。これでは、 に、これでは、 に、これでいる。これでは、 に、これでは、 に、これでは、 に、これでいる。これでは、 に、これでいる。これでは、 に、これでいる。これでは、 に、これでいる。これでは、 に、これでいる。これでは、 に、これでいる。これでいる。これでいる。これでいる。これでいる。 に、これでいる。これでいる。これでいる。 に、これでいる。これでいる。 に、これでいる。これでいる。 に、これでいる。これでいる。 に、これでいる。 に、これで、 に、これでいる。 に、これでいる

198/17/8~D88 (17/8~D8 (17/8~D8 (18/8) (18/

Age:19 Birth: CV:西村方な

キャロル・パレッキー





ついに発売となった「彩のラブソング」。このゲー ムは、途中でゲームオーバーになってしま うことがないため、メインストーリー部分 で詰まってしまうことは

ないだろう。 ということ で、本攻略はストーリー には極力触れずにミニゲー ムを中心にお届けする。ま た、サブキャラの

サイドストーリー Rミニゲームも紹 介していくぞ。

コードが変わるたびにLIボタンを押し直さなく

てはならないのだが、ずっと押し続けたままだと誰 節の左上に「Lボタンをはなせ!!」が表示されてしま う。この間は間違った演奏と判断されるので注意が 必要だ。矢印の向きが同じでも、矢印ごとにLIボ タンを押し漉すように心がけよう。

正1.いコードを押さえた上で、ビックの高下に音 符がきたときにロボタンを押せば音が出る。このと A. 正しく強けていれば自符が明いよく引っ込むぞ。 あらかじめ「見水溶薬」でリズムをよく覚えておく のも大事だが、ビックと音符の位置を見ながら心持 も早めに日ボタンを押すとリズムに遅れないのだ。

ギターゲーム日体がストーリーの進み具合を左右す るということはないが、やはりうまく演奏できた方が 良い。なぜなら、演奏の等し悪しが新曲作りに影響す るためだ。新曲作りは、パンド練習のときにギターゲ 一ムと同じ要領で應同に続いてもらわないと進まない。 事はストーリーに関係するのは曲作りの方だが、それ をスムーズに進めるためにギターゲームは練習してお いた方がいいのだ。



の評価は、調面の下にある顔マー クを見ればわかる。この顔マーク は演奏のときめき度を表しており、 0~5までの6段階あるぞ。うま く演奏するたびにときめき席は上 がっていき、正しい演奏をしなか った場合は下がってしまうのだ

ときめき度は6段階 → G000 0 1 2 3 4 5

協能の上に表示されている矢印の 通りに、LIボタンと方向キーを買 時に押さえることが左手の役割だ。 LIボタンを押していても、間違っ た方向キーを押さえて弾くとミスに なってしまうぞ。コードを表す矢印 はわかりやすく色分けされているの で、色で押さえるべき方向キーを発

えるのも効果的だ。 ●色分けでもわかるぞ L+左ービンク

L+下一青 L+右一黄色

100

ロちゃんと演奏すると ★ときめき度2以上

そうだな…、96万円から126円

ロヘタな演奏だと・・・ 変更! どうかな…。って、この注意じゃ

の演奏をすれば、ほ 間は曲のどの部分を 直すべきかのアドバ

> ◆無として申継でき ず、 康治からの意見 新曲作りの進行が1 日遅れてしまうぞ。

リアドクデミし

エンティングを迎えた後は、クリア後 のお楽しみとして「おまけ」モードが選 べるようになる。本稿で登場した「モニ ゲーム」や回想シーンが見られる ワル / ジューのほか、本編の放課後部分だりが プレイできる「放課後モード」もあるぞ。



遊べるようになっている。ビックは全部 で1個類あり、本稿と「おまけ」では取得 できるビックガ質なるそ。セレクトでき るビックを増やすごは、本稿・おまけ共 道で演奏終了時にときめき度5の間マー クを腹帯するごと。ビックの種類はギタ 一レベルを表しているので、本部中では ときめき度5の類マークを取るだびこと へいが上がり、そのビックをゲットした ことになる。また、「油まけ」ではレベル を説択してときめき能5を取れば、その レベルのビックが取得できるのだ。

「おまけ」モードのギターゲームでは、 ●曲目、レベル ピックセレクトで演奏する際のピックを ピックなどを好き なように選んでプ

	277	
*レベル	A	
CHANGE THE	\$15mm	all a laborat

ギターゲームのレベルアップでピックを獲得しよう!!

ックは全部	で18種類	
標中	おまけ	
ナミ	漢劇部部長	
绝	ブレイヤー	
	紐結結奈	
フリスタル	秋穂みのり	
「タフライ	古式ゆかり	
王	朝日奈夕子	
īΧ	如月末緒	
3X	孫崎詩復	
ブラウン	片相影子	

10月2日以降、下校時に美術室 に行くと片相さんと一緒に下校で きるようになる。下校時には親密 度を上げることができるし、いろ いろなイベントを見ることもでき るチャンスなのだ。その下校イベ ントは全部で9種類も用意されて いるぞ、一緒に下校できる期間は 限られているが、いつどのイベン トが発生するのかはランダム。ア ルバムを埋めるためにも、何度も プレイして全種類制覇してみよう。



▲パンド練習が終わった後に「美術室 に行く」の継収数を選べば、片橋さん と一緒に帰ることができるのだ。







しばらく歩くと下校イベントが保年、いろ いろなパターンがあるので、ぜひ自分の目で確かめてほしい。

10月5日のデートでは、片桐さんと一 緒に「間違い探し」「写真コンテスト」「水 泳ゲーム: の3つのミニゲームに挑戦す ることができる。ここでは、そのうちの 2つに焦点を当てて攻略していくぞ。ど ちらのゲームも、基本的にはそれほど難 しい技術は必要としないのだが、ある程 度のコツを摑まないと成功することがで きないぞ、本誌を参考にしてミニゲーム をクリアし、デートをより楽しいものに してほしい。



写真コンテスト

中央広場で開催されている写真コンテ スト。受付で参加を申し込むとボラロイ ドカメラを借りることができる子、この カメラを使って、中央広場内で片桐さん をモデルに撮影し、その写真の中から 1 枚を選んでコンテストに応募するのだ。 何度でも振り直しができるので、キミだ けのベストショットでコンテスト入送を 狙おう.

撮影場所では、ボーズをとる片桐さんを

見ながらフレーム内でのアングルを決めて いく。LRボタンで被写体の大きさ、方向

キーで横図を決め、スタートボタンでシャ

ッターを切れば写真が憧れるのだ。ただし

目いっぱいズームアウトすると方向は変え



中央広場内のどこをバックに撮影するかは主 人のの自由 撮影場所は全部で3カ所あり 総

動するには画面内の行きたい場所をクリックす

ればOKだ。コンテストに応募する写真を決定

するまでは、この3カ所は何度も往復できるぞ。

すべての撮影場所を知ってから、コンテスト用

水泳ゲーム

WE COME -

無駄な息を消費しないようにするのがコ

ツなのだ。

室内プールで片横さんが水道に なる条件として主人公に出すのが、 この水泳ゲーム。ロボタンと図ボ タンを交互に押して、息が切れる 前にブールの端から端まで潜水で 泳ぎ切るのだ。 何度でも挑戦する ことができるので、是非とも成功さ せて水道姿を挥ませてもらおう!

緑色のバー





く見て、止まる寸前

にボタンを押すのだ。



▶息がなくなったらゲ んに笑われてしまうぞ

主人公の附活量。これがな

写真の評価は、フレーム内の半 定ワクの中に片梢さんの顔と胸が どのように収まっているかで変化 する。写真を撮った後に片楔さん が置うセリフに注目して、応募す



の撮影場所を決めるのも可能だ。



られなくなるぞ。 中央の判定ワク内が評価されるのだ

①顔がすべて収まっている 部が何定ワク内にちゃんと入っていれば「Good! よく壊れてると思う」と答められ、入迷が狙えるぞ。 **2顔の一部しか収まっていない**

フレーム内に開か収まっていても、利定ワク内からは み出していると「誰が切れてるわよ?」と注意される。 3胸だけが収まっている 同家ワク内に誰が入っていないで物が収まっている

状態だと「あなたふざけてもの?」と思られてしまう。 ④上のいずれにも当てはまらない 40まワク内に終も励も収まっていない場合は、片何 さんから「これ、どこ語ってるの?」と言われるぞ。





「彩のラブソング」では、サブキャラ たちにそれぞれサイドストーリー的な 物語と、それにともなったミニゲーム が用意されている。 | 人 | 人のストー リーは一本の筋が通ったものになって いて、何日間にもわたって進行してい く作りになっているのだ。あくまでメ

インは片桐さんなのでサブキャラたち のエンディングはないが、ボリューム 感たっぷりのサイドストーリー&ミニ ゲームは「おまけ」の放課後モードで 堪能してほしい。 今回は時報だけをビ ックアップして攻略し、ほかのキャラ は紹介だけにとどめておくぞ。







▲今回は認際1.たけれど、仲良くなるとサブ

キャラと一緒に下校できる場合もあるぞ。

欄は 毎日のように委員会のミー ティングに行く忙しい日々を送っている。そして10 月に入ると、文化祭のポスターを貼ったり屋外ステ 一ジの準備をしたりと、大変ながらも充実した仕事 に打ち込むようになるのだ。しかし、文化祭の成功 を一番に考える時間の前に、 邪魔をし始める不良た

ちが現れる…… 主人公が結構と話せるのは、投席が終わってから 季養会が始まるまでの少しの時間だけ。16月2日以 協は、原外ステーシに足を運ばないと帰稿には会え ないそ。下に敵せた討構のイベントスケジュールを 参照しながら、詩機とのサイドストーリーを楽しも う。ただし下の板の内容は、他キャラのイベントが



場となる屋外ステ

一ジが、ようやく 組み上がったと呼

問が敬えてくれる

▶文化器のポスター 5-4様のに貼って



するステージを見上げる主人公

) RPG不良戦 この不良戦では、RP

GのようなWiff真面に切り り替わる。主人公は攻撃 と時間のコマンドをうま く使って戦うのだ。



攻略のポイント

能は攻撃前に必ずサングラスが光る。 光ったらすかさず防御し、HPを退存 しながら攻撃しよう。 筋の攻撃は 4秒 間隔だが、主人公は3秒間隔なので、 落ちついて入 カすれば大丈

負けても実行 委員が別けて くれるぞ。

パンド大会ではある

自分のHPを5%回復 させ、攻撃を受けた場合 ダメージを1/3に減らす。











9/26 教室であいさつ(この日は以降登場せず)

9/27 必ず教室にいる

9/29 教室にしばし

9/30 教室にいる(70%の確率)

10/1 移動中、ポスターを貼る詩様に遭遇

10/2 移動中に詩識と会い、一緒に屋外ステージを見に行く 必ず屋外ステージにいる。(移動中30%の確率で、順

下か中庭で道道)。ここで「実行委員の仕事の進み具 合」と「気になること」を聞くと不良戦に突入

不良数 番長から果たし状かくる。校内で武器を探した後、番 の翌日 長蛙に突入 (休日をはさむ場合はその翌日)





副 大松 社 TARTOLEN



会の稽古を見学している如用さんを見か け、セリフをすっかり覚えてしまってい ることに務いするのだった。そんなとき 演繹説間の1人がケガをしてしまい、文 化祭への仕襲が難しいということを耳に する。そこで知用さんは、主人公の画業 に後押しされるように代後に立候補する のだ。セリフを覚えていたこともあり、 見事代役に抜擢されて書る如月さんだっ たが、思わぬ民味が符ち受けていた……。







♪ 振り付けゲーム♪

決めボーズがうまくできない知用さ んの上達を助けるために、一緒に練習 するのがこの振り付けゲームだ。前長 のお手本を覚えて、制限時間以内に正 しい研集でボタンを押さなくてはなら ない、影像力が減されるぞ。



白橋のレーザー政を文化 祭で実演する際的に燃え、野望達成の第一 歩を踏み出すことを心待ちにしていた。し かし、文化祭の展示が「くだらない」レー ザーアートだと聞いて鉛像を飛び出してし まう。主人公の前めて間収拾に移籍するこ とになる組織さんだったが、電脳部の展示 も「くだらない」ゲームだと知って



▼このときの経体

さんの目は強いぐ らい輝いていた。





N スタークラッシャー ♪ 領域部の入部条件のために、紐絡さ んが5分でプログラムしたというST G. 電腦絡総際にいるようになった紐 継さんと話すと、このゲームをプレイ 上にハードな内容になっている。弾剤 けに高度なテクニックを必要とするの で、生き残るのは至韓のワザだ。



ことになったテニス形、この

部に所属している古式さんは、趣味を生かして バザーに出限する組み物を一手に請け負ってい た。主人公はその手伝いをすることになり、部 活前に2人の共同作業が始まった。そんなとき、 組み物のライバルが明れる…… |



▼テニス級統定の

調み物をしている。







古式さんに組み物を軟わった り、パザーに出すマフラー作り を手伝ったりするときに登場す る部み物ゲーム。RI-O-L 1→○……とボタンを繰り返し 押していき、マフラーを据んで いくのだ、いかに遠く正確にボ タンを押せるかが開われるゲー ムだ。古式さんより早く締める ように接続ろう。



SEZDELIANO AZE

の紹介で明本部の明日幸 さんと知り合う。彼女は文化祭の特別イベ ント「潤才大会」に、頻友の古式さんと出 場予定。しかし古式さんの叙述が忙しくて、 なかなか一緒に練習できないという。主人 公は、朝日奈さんから徳引に古式さんの代 わりの練習相手にさせられてしまう







↑漫才ゲーム♪

朝日豪さんと漫才の練習に入ると、 **澄才ゲームが始まる。朝日奈さんがボ** ケ役で主人公がツッコミ役だ。 朝日泰 さんのセリフを聞きながら、相能やツ ッコミを入れていく。使うボタンは○ と②だけだが、ボケに合わせて相続と ツッコミのボタンを、タイミングよく 押し分けないといけないのだ。



恵みのり

ハンドコンテストに出場する とになったみのりちゃん。彼女はなぜか主人 公に対して報効心を抱いており、ライバル宣言 をしにやってくる。 みのりちゃんが絞っている 理由は、どうやら主人公にあるらしいが主人公 に毎に贈るはない。主人公の意識に其を確させ 「吹奏楽部の協力を得て迎え撃つ」と言い残し て去ってしまう彼女を追い、主人公は誤解を解 くために吹奏楽芸芸の前に向かう。なぜ、みのり ちゃんは怒っているのか、そして嫌々ながらも パンドコンテスト参加を決意した理由とは?











▶/ヤンドコンテストの予選ステージ で、一生懸命に取うみのりちゃん。 もちろん、実際に彼女の欧声を聞く ことができるのだ。















世界中がサッカーで熱狂する 93年。 藤崎、虹野のサッカー麻景グッズ登場です





胸にエンブレムのついた おしゃれなTシャツです。 ときめき SOCCER Tシャツ ●サイズ/フリーサイズ ●素核/コットン100% x-1-521305 & 2.800 Piero



ゆい道が広いバンダナは何枚あってもうれしいね。



いい汗かいたら、サッカーウェアの ちびキャラタオルをどうぞ。 CP667-668

ときめき SOCCER タオル ATTACK (HEROVERSON) A WAY (THE LOCATION



OPERATION SOCIETY IN THE N

CP659-570

ときめき SOCCER バンダナ л-жистин & 1,200円 ass





CPRES ESHIE SOCCESS SEW H





CINITE KINDS SOCCERS FOR H CP671-672

ときめき

SOCCER ピンズ

CPSS4 EBIOB SOCCER 4+17 N © KONAMI

ときめき SOCCER キャップ ●照付/□州>100% a-b-ezones 8 2,500円 0000



OPENS LISTED SOCKER PROFIT

Shieri Fujisaki CPN71 EBM8 SOCCER ICVA F

x-n-паская В 500円 как

● 発売日および商品の世間 グサインは変更になる場合がございます キャンペーン対象商品

「メモリアルコレクションVOL4」「ときめきスタンプシード」で特額「金箔カード」「金箔シード」を当てよう」() 好評発売中の「メモリアルコレクションVOL4」あるいは「ときめきスタンプシート」

に開創されている応募券5枚1口で、お店では買えない22金を使用した豪養「金 福カード 金箔シート を.拍説で各2,000名、合計4,000名様にプレゼント致します。 締め切り '98年5月29日到着分有効

分別しくは、対象所品内の北等要項をご覧ください。 ホデザインは 変更する場合がこざいます











商品に関するお問い合わせは 同国 フリータイヤル 0120-086-573 コナミホットライン コナミホットライン ままがに 月曜1~金様(1800年度く)年前1030~12 00.

インターネット情報サービス 第二次三次200 http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html





パラサイト・イヴ 攻略ガイド

電撃Play Station特別編集 予価 本体950円・R

THE BOLL OF THE STATE OF

電影が第き頃かす「バラサイト・イヴ」。見や Pars、その時に何をすべきかかすぐわかるフローチャートやNMCことの類い方のコツなど、アセと名の手助けとなる最適の書!

今年も強い味方が やってきた!

'98・'99年完全版 電撃 ウラワザ王

電撃ウラワザ班特別編集



どこまでも深くやりこむ! 最強のゲーム評価記事

レビュアー紹介 あきコラムでもおねしみのク

クールなレビューがモット

ヤルと格感には抱くなる。

の問題がケーマー。ただしキ

ファンタジー派のゲームが行

きな質人別のライター。選末 は200円しか待っていない。

洋ゲーとPZGが得意だが

メガネっ娘とメイドさんと人

せの女性ライター。要ある出

どんなジャンルも口Kだが

数写ギャルには歴性がブッ系 ぶ、ですっ~、か口ぐせ。

"拍班"をテーマにゲームの

プレイに燃える 熱血薬ゲー

V-, STG. ACT/HIE

原を生活の組合とする景和民

羽レビュアー。アニメや声便

系には特にこだわりを持つ。

「ロックマン」シリーズを愛

し続けてはや10年。夕年の心

をおれず、ACTに燃える。

毎日か「うきうきウォー1」 かなりハードなものまでロド

強い相手を求めさまよう無額

の格開ゲー好き。ギャルゲー

にもかなり同館するらしい。

の終ベテランゲーマー。

評をモットーとする。

岩崎密直

ームクリエイター。 大田な社 剤はゲームへの関あればこそ 冷静かつ酸い視点でゲームを ウォルフ中枢 析るペテランライター。ア ケードやパン語にもほしい。 ROGIFEの女性レビュア なんでもゆうこ ビュアならでソフトをブレイ 感じた求求にレビューする。

がんの字 TAC*

形に貢献を増やす困った人。 質解なSLGからきにオヤシ トワーフ西谷 ゲーまでオールマイティに なす超ペテラン。 RPGや南城ものならおまか

ミミっちい

城イドム

ゆかマン

被こ~じ

ほっとくと永潔にプレイし続 小岩 けるゲームジャンキー。特に RPGCは目がない。こから リゲーからHゲーまでオール ジャンルOKのオヤシ茶若手

ライター。声がでかい。 ※中内強の暴れんめ。ゲーム に照ける情味は、海よりも認 しくが2トかる。

ューは3部構成。Part 1 では抵抗のソフ トをピックアップして、4人のレビュアーがそれぞれの視点で 評価。Part2は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに構 適している人間が評価を担当します。そしてPart3では、レビューでプレイできなかったソフトを紹介していきます。



のでここに書きますが、「労業3」はアーケードマ ニアに見わせると、当た きがえらなか りするそうです。僕はア ーケードをやり込んだわ けじゃないので、そんな のはさっぱりわかりませ



ですが、ちょっと販売

核和物や受け身といった新システムが入っ たため、前作以上に削い物的 (味みらい) が **楽しめるようになった。移植度は高いし、コ** ンシューマならではのオリジナルモードも豊 古に用意されている。CDの読み込み時間も 短いので(木人を使うと答うウンド防み込む えあれば、単務用と まったく同じ感覚で プレイできるだろう 様称歌用のボタンを

透れることはできず、

新しきを感じにくか

ったため、だが、な

品であることは形質

ことになるが、それでもさほど気にならない)

設定できるのも〇 いやー、オープニング&エンディングCG のクオリティの高さにはピックリですね。後 情まで値かく作り込まれていて、ドキッとし てしまいました。ゲーム内容のほうも、 ケード核と間違えそうなくらい、すごく良い できだと思います。ただCOMのルーチンが ちょっと変わってるみたい、PS版オリジナ ルのフォースモード

り込んでいる人でも 群しいレベルで、平 応えパッチリ。例外 ಶ'ಕ್ಷಿಣಿಸಚಿಕ್ಕರು.

前作までは、しっくりこなくて手をつけ なかったんだけど、「3」はアクションの集積 らしさにひかれて遊んでました。元・アクシ ョン役割のはしくれの目から見ても「3」の モーションは、他の網達を許さないレベルっ す。相手の技のガード属性も知っておかない EREBERTATION BRUSTAL ューマでは、それも

たいした文点じゃな いでしょ。茶板を買 うよりいい感じ









は、DPSが納るその道 のスペシャリストたち。 Part 1の4人目と Part?のソフトレビュ 一を担当します。 さまざ まなソフトに幅広く対抗 できるように、視察ジャ ンルの異なる10数人が 常に待機中。詳しいプロ フィールは左のレビュア 一紹介を見てくださいね

なキャラクターが人気の3 D対戦格器

100点がついても驚かない完成度、さすか

に背景などはアーケードと見せべれば、はっ

きり違いがわかるが、単体でプレイしている

分にはほとんど気になるまい、さらに、その

問題をおぎなって含りあるオプション・おま

けなど、ほとんど文句なし、では、なぜ95点 かというと、やはリシリーズものの宿命から

ACT第3弾。アーケードからの枠様 PS版オリジナル要素も支字している

鉄拳3

書くところかなかった

「電験レビュアーズ」と

パラサイト・イヴ ツインビーRPG



SAPERIOR - DX Sorring Me ... コミカルなキャラクターが登場するRPG。

一ムの世界に扱い込まれたプレイヤーが、 のRPG。触問システムはアクティブ・ク ツインビーたちと協力して、悪に立ち向かり 今までのイメージをまったく崩さない3 D モデリングは素晴らしいデキだと思う。だが

アイテムの数の制限が物に終しい、見づら いマップがかなりある。 グッシュを使っても REMARKSON C. SERVINITICA CARCO イライラする、後半になると他の攻撃が非常 にキツイ…などなど、欠点を挙げると多数出 てきてしまうゲームだったが、ストーリーの 展開はかなり巧みで、今までのHPGとは一

休息う。特別には日 新しい豪密を多数入 れているし なによ **を思えないこと思う** 個人的にはオススメ

装備のチューンナップがあしい、「FFAと でおなじみのアクティブ・タイム・パトルに キャラの移動」という要素が入るだけで、か かりが明性ものからる わせくそれがかり 単価 BACは他可能な範囲がわかりづらい、前間で 入于したアイテムをその場で使えない (持ち 切れない分は破壊)。きちんとレベルアップ していないと始級で

REMEDIAL V. P. SECRETA ぎを強いられる。な どのボが明しまれる。 できたいかも様々と

ジワジワと恐怖を駆り立てるようなシャ オや演出にのめり込みました。原作を読んだ ことはないんだけど、粉囲物とはストーリー 的につながりがあるようなので、ある程度の 知識をつけてから遊べば、より楽しめる作品 ですね。ただ、広大なフィールドがあるので、 KOP GARL WINNEHT

リ入れられた機関シ THEORY OF LANGE

免売前から注目を集めていたムービーも含 めて、総合的に見たゲームのデキは期待を高 切らない水水の高さ、ただ、視点がロングに 引かれる場面では主人公の移動表定が異核に 選くなったり、ゲームが集むにつれて理不尽 な攻撃をする前キャラが得えたりなど、問題 点は振転というわけでもない。まぁ、そこま で多くを抱めるのも

これでも点数は、か AUCAUMA II THELTE [がんの学]

ゲームの内容には前頭アリ、FC等代のソフ トを思い出す古くさいシナリオ、見通しが思 くすぐに巡りマップ(キャラを大きく見せる ためか)、序盤と申録でやたらとキツくなるバ ランスなどなど、正直言っていただけない。 ただ、声信棒がラジ **★ドラマなどと共消** の事業な話じれなの で、声優が好きな人

ベルを戦闘アイテムとして扱うなど、RPG になっても世界限はそのまま。フルーツを使っ たアイテム作用や単細額の会体20個もうまく なじんでいる。ただ、システム部分の作りは イマイチ、クセの弦い視点(しかも建物に出 入りするたびに元に戻る)、見づらいマップ (ゲーム中の表示角度は振吸は射像にあるも

のと異なる)、融通 の効かないメニュー 《全キャラの破損》 CI - PROPERT (ましかった) あたり には特に悩まされた。

マップが見にくく、ゲームのヒントが少な いので、次に何をすればいいのかたまに送っ てしまうことがあります。また、平均して触 が強いので、序盤はかなり苦労するでしょう。 経験資を稼ぎながらゲームを進めていかなく ちゃいけないから、どうしても周囲が知っく りに感じられるし、あと、持っている武器で 72-IUF Fodesk うシステムは、もっ と多様できると見か たなあ。 紡プレイ

時間も短すぎる気が、 利用はリアルタイム方式だし、基本のグラ フィックはすべてポリゴンだしで、システム 誰から見ると英名作用PGのいいとこ取りな 日像、けど、子れを匹みに「ツインビー」シ リーズ粉粉のテイストにアレンジしているの がうまい、プレイヤーの性格が、ゲーム展開 や女性キャラの計画車に反映される意覧シス

ルの要素もグッド。 ファンは外のユーザ

The HIVE WARS

STG. 360度会 方位に及ぶ3Dグ

ムービーの終中に3D・STGが新 入されるって感じのゲーム かなりな 第ケーテイストで、大味なところがあ ったり観念にばらつきが見られるが、 演出の原明らしさはそれを捕って余り AA WAMER Y-AMORGM が実によく状況を演出していて、うま くゲームを盛り上げていると感じた ただ、説明不定などころがあり、なん WHICZ C # 18181 -1

大牧慢できれば・ 超キレイなグラフィックやオーケス トラばりの密案など、海出面ではPS の3日・STG高ソフト中で経済後の デキ、全18所には内根的のの異なる虚 行システムが用意されているので、メ リハリのある地間が楽しめる。連続機 前のあるコントローラでないと難暴疾 が高くなってしまうなど細かい点で不 蒸もあるか、それを捕って合りある完

> THE REAL PROPERTY. ADDER RE

由度だ、ゲーム内容も 会解水連行が カッコ いい演出に引かれる人 ザ・コンビニスペシャル

Gの世界、発れ基

界で、コンビニも

面白いことは暗か、しかし、せっか

(魅力的な世界が3つも用窓されてい

るのに、経済の法則や住人たちの反応

クも気候で、システマティックである

世界ごとの様だりが新じられない。

やはり車なるマイナーチェンジという

高は否めないところだ。 もちろん。マ

イナーチェンジや新アータ版が聞いと

親台が男性界というだけあって、品

様夫の奇妙さが笑えました。シリーズ

前作と比べても、操作が着らかになっ

たり、超高速モードが行いたりとスト

レスはなくなったです。でも、仕事で

平が致せずに2~3時間独領しておい

たら、資産が取り使用性性ではまで移手に発

展していたあたりはゲーム性を殴うで

すっ、好物的に表現するなら、難易度

は言わない、しかし、

くまるべきだと思う

&FISHETIA? I:

だ智は核段に上がって

いるので、シリーズの

ファンなら買いかな?

そういう作品であるな

ら価格設定はもっと安

に大差がないのは残念だ。 グラフィ・

湾岸トライアル

はん 校開を思わせるム

ムーヒーとレースが繰り返されて ゲームが進んでいくのがちょっと顕信 ます。それぞれの女の子にはストーリ 一が2つずつ用音されていて、熱果に よっては先のストーリーが見られるか ら、レースにも自然と力が入っちゃい ます(笑)。 動マシンがけっこう所強い らRCGが哲手でもそ in the fill to Mark A turk the たた他の最速マシンは

車体の助きが発すぎるなどRCGと してはもう一歩で、ストイックに走り を移めたい人には始かない。ストーリ モードで女の子が微端するムービー がえるのけ目断しい (ムービーのタオ リティがイマイチなのが情しいが)。 コース数なども少なめで、グラフィッ

クももうひとつ。 標準のコントローラ ではカーブが曲がりにくいので、ネジ を報く締める (アナコ



POTZETRI ERBIGRESA MI 洋氏を変況に終 した麻雀ソフト 打ち干をレクチャ

対戦相手がプロ客士だけあって、か なり強いです。打ち方も正統派(関連 に上がりを狙ってきます) で、もちろ んイカサマは一切なし、ある程度、麻 毎に自信がないと、キツイかもしれま せん。処理実際や相手の考える時間は 北京に赤い(所い)ので、テンポよく話 が揺むのは気持ちいいです。ただ、全

体的に関係なんですよね… おそらく ウリであろう松村団匠 氏の変変も、氏を個人 的に継いな情にとって オーソドックスに作られた麻疹ケー ム。エキスパート向けだった前作から

一転、初び衛性はのフレンドリーな商 省へと支配を削げた。ただ、手軽に終 雀を楽しめるのはいいけど ムならではという要素が条簿。イカサ マもないしなの子も登場しない。同じ 方向性を持った数多くの病質ゲームの 中から、一歩飛びぬける程のものは穏 じなかった あと、の ペラしゃべりまくる松 *世俗年の実現がウリら LLWS Incided &

ばれるか、騎士と 別に名を砂 用意された流

やはいる際にお紹介すると「ファンタ ソー版ときのき」になってしまうので すかね…。原因の核点やプレイ研究な ど、非常に近いです。ただ、「ときめき」 と関じようにプレイしているだけじゃ。 このゲームの水池のおもしろきはわか らないと思うんですよね。インパクト という点では若干量い気もしますが、 丁申に作られた作品ではあります。「あ

っさり がはあるもの

の、個人的には | とき **(**) めき」を超えていると 18501.ました ファンタジー的な世界を無合にした 意受S L G 基本的なシステムは「 きめき」とほとんど同じなので、あま **り製剤味はない** しかし、操作的は良 好だし、非常に丁寧に作られているの で、安心して遊べます。キャラの個性 ちょくかっているので、始終になかれ

るなら間違いなく楽しめるでしょう。 とりたててコレっていうポイントがな いのと、キャラニとの ストーリーがやや香蕉

な部分がちょっと知に

ムに概を含える ガンコンを使用した2 P間伸ブレヤ の採用や、約30分に及ぶアニメージ

ン (オマケだけど) など、ただ5 5版 のベタ材格でない出は評価に任する。 しかし、オマケ部分が光楽しているの はいいのたが、HOのSTG銀分がお ろそかになってしまっている印象を受 けた(ALST Gがオマケだ、と言わ れればそれまでだがー)。フリーコンテ イニューなので、時間 さえかければ誰でもク

アーケード版やSS間に比べると流 出間が「ケー天」らしくない(ひかえ めになった) 感じ、STG部分も基本 はしっかりできているけど、地外に成 調であまり楽しめなかった気がする。 しかし、それを持ってあまりある "ス マケ"には病物! 30分所くに及ぶ7 ニメーションやラジオドラマなどが要 富に用宿されていて、「ファンなら絶対 に質いし」の内容に仕 上がっている。これだ

ョックが前提です。被告の◆キーでは ナナメに動かしにくく操作性は良くな いが、アナコンは銀数な操作も0 Kな ので快速 ミスしたときもブルブルッ ときて、指が立つよりも思わず笑っち ゃいます。 実況がTV番組の雰囲気を 再現してるし、自分でコースを作れる のもおし、「人で粉々とやるよりで人 以上でプレイした方が MEMBERLANT /1-

実況がT V放送そのままって感じで 雰囲気パッテリ。それにコースの種類 も要定だし、エディットも可能。また 展開を分割しての2 Pお始まできるな ど遊びこたえも十分だ。ただ、標準コ ントローラでの制作はちょ~っとキツ クを使ったほうが、いかも、福勤検筋 対応っていうのも口だしね。 完成度に WLTG BEARS

イライラしたい人は1

motel an

ティゲームとして買う

のが客でしょう



移植 OP&EDIEPS用に追加され たムービーは、「V」のときよりはるか に進化しています。それでも、これだ けのために「買い」とは言えないです ねー、気になるのは、ディスクアクセ スの混さ、画面切り替えのたび(触筒 両面やキャンプ画面など、切り替えの 施出も若干流う?)に、「お?」と用え るほどのりを確認にい きます。SFC版をま

細胞学入師やマップか9万り移わると きなどの読み込みが哲子気になるぐら いで、基本的にはSFC版とまったく 間に、もともとストーリー、システム ともに完実している作品なので、SF 口障をフレイしたことがない人なら、 新知に感じて楽しめるかも。¥4,800と いう良心的な値段もそれなりに魅力的 ディングに挿入される

人用でしょうかねつ

リイイので、1度見て SHATSBOOTH NA

XIIPZGIISFISEII¥5.80

ロックやパワーフ ソプアイテムが多 数田寮されている

今回発が何々とおむフトーリーを ードは、約6-8mitというにはボール うキツめの内容。その際指語の無限コ ンティニューで何とかしてある感じが して、なんだかなぁ…。 やってると時 間が対はつぶれてるんだけど、面向か ったという印象はないっす。ボールの 別さが新しくなると均型技術部のウイ

ンドウばかり聞いて なくなる対象モードは ファンクジックなプロック楽1...こう

いうゲームだからこそセリフやムービーが必要なのでは? 演出的にちょっ と地味すぎる感じがした。場合性はコ ントローラでも十分劇しめたので問題 ナシだろう。ステージの機能は多いし が後に待ち受けるポスの際出も面白い。 特に換えたのが対象プレイ。会計で、 100パトル以上も遊んでしまった サ クサク連む展開は良い んだけど、返手さかな いのかとっても残余

かなり他しいしまた

て間はしないべる

けのために買っても決

主持を得たどつの ESE 822-00-ルと様スクロール

レトロゲームファンにはうれしい値 りのカップリングですっ。特に「Xマ ルチプライ」は、コンシューマ機への 初移楼(だったと思う)! 写真要 (2) と知効をなする大グロテスクST Gとして名を助せた作品がもう一度ブ レイできるなんで感染モノ。ただし、 何タイトル体に製品度が高く、あまり オススメとは言い敬いです。移材度は DESCRIPTION TO 知らない人や思い入れ

のない人には終しいの

あとオマケモードがは

とんどないのち、ファ

としては物色がった

でき物は低め 移植すっの紹介し不能さんあるが、 マのゲー人の間のおは高限されている ので、自時を懐かしく思う人なら買っ てんいい、「イメファイ」で、ポッドシ ュート専用ボタンが知恵されているの もうれしい記念だっただ。 存得をおけ アクが強く、敵の出現パターンを覚え ていない人がクリアするのはフライか もしれない。最近のSTGと比べると 世界度も相当に高い。

~Wedding Bell~ られることなく

全持5-1.6年E0

が一ちらるからから901年(アネア)。 るというわけではないが(「早業」はシ リーズ通してそうだけど)、誰にもナ イショの銅鈸生活というシチュエーシ ョンには、けっこうグッと来るものが ある。ちゃんとプレイしていれば最低 酒に | 四はイベント C Gが見られるし メッセージもフルボイス OPムーヒ 一のセンスも悪くないし(吹もある) キャラか好きなら買って描はないと思う。か く言う自分も、しっか リ買いの予定です。

育成SLGとしては、前作で1」や 「2」を指す)よりは関略化されて、遊 びやすくなっているものの、何をして いるのかイマイチつかめなかったです. ただ今回は、「キャラ&シチュエーショ ンが現イカす!」という点に評価は集 中、新編っすよ、新語(笑)。一見地味 そうな彼女たちも、いざプレイしてみ ると、もう魅力研究(長発?)状態。惟 的に、確認がツボにん マリまくりなのが、あ 得出の理由でもあるの

柿木将棋』

■Pスギー■TBL■3月28日■¥6.80 ソフト、和し手は すべて音声で結み

「連さ」「強さ」共に申し分なし、資助目 に構力のアップを目指すユーザーにと っては最終と関ってもいいソフトであ る (あくまでも家庭権用に限っての話 だがり。オプション機能も必要にして 十分な品組え、レベル設定が可能なヒ ント機能のおかけで物心能にとっても 十分実際に耐える作品に仕上がってい る。あえて製点を挙げるとすればっと ュレータであるがゆえ の寒っ気なさ、もう少

レプレイヤーを飲中さ

せる仕掛けがあればい

祖皮情けない話ですが、 将板に関し て晒れるほどの対路は皆然。でも、窓 囲気は今までプレイした将係ソフトの 中でもかなりイイ感じです。強菌のバ リエーションも豊富だし、煩わしいが イスもカットできる。それでいて B GMは落ち着いたモノが削っているし 暴考も返い……かな? それと、ヒン ト等のオプション機能も充実していて

o- 強さに関しては、 ド下平な私では一様も

138

REBUS



宇宙がカッコイイし、 なかなか面白い、何より天野キャラか 良い料出してます。しかし双頭、シス テムはわかりづらく面倒で、作り込み の甘さが感じられます。地形との相性 がありながら楽伝達がわからないとか 移動しないと行動コマンドが出ないと か、不能を挙げればキリがないモど

また、カルティアに親りすぎていてユ ニットの傾性がなく. 肝心の戦闘かつまらな L'OLX. SESUL かっただけに残念

カルティアというシステム自体は、 **制物の幅が広がってすごく良い、たた** 速でも様えるという設定のためにキャ ラの傾性が感じられないし、 映間では なんでもあり状態になってしまい楽し みが中成している。ほかにも居住の相 他や地形など、地球に影響する意識の ほとんどが傾り込み不定という話じ 世界観やストーリー展開は、すごく引 かれるものがあるんた

けどなあ。もう少し戦 類システムがしっかり 整っていれば-



もうずいなん前のケームだからより は覚えていないけど、それでもやっぱ リキャラバターンは前られてあたる。 プレイにはあまり支援はないと思うけ ど。ガルフォードの中朝りの戻りをス てこともバッチリできるので、移植度 も低くはないだろう。ただ、読み込みの 扱きは数余的。デモをOFFにしない と、日は会ごとに1分

物理物でされる (0.5) Fにしても20秒前後 かかる) ってんだから 「サムライ」シリーズの第1作目とで 作品を I 校のCDで、というのは個人 的にうれしい (特に「真」はコンシュ 一マで430で?)。少々はあ込み開始が \$L'のとキャラバターンが少ないのは

残念だが操作的は悪くなく、標準のコ ントローラアも即隔かくプレイできた 欲をいえば、ちょっと昔のゲームなの で付加価値が付しかった (ポスキャラ を使えるとかね・・、も しかしたらウラワザア ある?)、ファンにはう



制を構入していて自由度も高い。自分 の取った行動が後々の展覧に直接影響 するアイデアも変白いのでつ、けど、 リアルタイム制のため、イベントが発 生する時間移まですっと待たされる欠 点もあるし、マップが開業に広くて移 MILIBARTINGA YOU でしょうのはからあれ 料、グラフィックは良質だしストーリ -には引かれるものか あと一歩続り込みが足

人気マンガ&アニメのゲーム化。て 6. これ声像陰がアニメと違います。 主人公の金田一はもちろん、英管や剣 神聖部の声まで造う。明智さんは同じ なんですけどね、アニメ版が好きな人 にはちょっと…… ても、初入される アニメはキレイだし、較人現場を調べ て、手がかりをつかみトリックを見破 るのもなかなかいマる。しかも、ケー ムの跳め方によって、 税人現場や税人方法が

Distriction of SELECT

吉村将棋



永世名人川」を 作売借ソフト 子組造み機能指揮 でスピーディーな

程様ゲームとしてのシステムは ** 世名人: でほぼ宇禄されていた底があ るだけに、システム部分にあまり変化 が見られないのは仕方のないところ。 とはいえ、コンピュータに解かせる話 的特徴モードなど、対局以外に楽しめ る変素が残っているのはファンにはう ALLUTE COMPLANT IN 6作り直して強くした。 というだけあ って初心者お断りの本 株長 スペレベルでも

相当かしこいので、手 ニたまはバッチリた 画知的とも言えるのが、 機能の再現 - F. 大橋向村、実際向中など(前導 の人は知らないと思うが、模界では歴

タとしてはちと物足り

サトの使人クラスの人々)の製物を包 面で確認することができるというのは 実にありがたい、好きな人にとっては これだけでも何料的の何かあると覚え るだろう。がしかし、残念ながら許心 カナメの「強さ」が今ひとつ、思考温度 も速いとは言いかねる レベルで、シミュレー

パチスロ徹底攻略

…いる!

■935■AVG■8月26日■¥6,800 サイコホラーAV G. クトゥルフ科 話の世界観をペー 7/17 - 1-1405A01

まず操作性に鮮あり、思うように視 水変更できずにストレスが望まり、粉 動するだけで3 D部いしてしまいます せって左右や役ろへの方向船降けボタ 夜の学校の不知味さや行かが "いる" 恐怖はよく表現されているけど、 フラ

グルてのために何用もムタに歩かされ ろのでテンボが思いです。また、選択 ミスかー発売につなが ものに、一定の場所で しかセーブできたいた 人でちょっと厳してき

オープニングに登場する 主人公の 幻想みたいなものから、いきなり恐怖 感を煽りまくり、しかも、学校という 場所が舞台になっているので、朝近悠 がわいて持いしね(ただ、こんな変な 作りをした学校があるかどうかは別だ けど)。恐怖の要素が強い「クトゥルフ 神話」を顕材にしているので、知って いる人や、怖い間が好きな人はプレイ してみると楽しいだろ

5. t.t. 4611907 さと物語のテンポの選 | さが気になった

東京23区制服WARS



登場するキャラクターとのすこい紹介管 になった。せっかく、かわいい女の子が 大勢登場するのだから、もう少しゲーム 展面の方にも気を使ってほしかったと 使う。向の転換との映画は、イベントの ような形で発生するので、無統に統領 が多くなくて良い。しかし、戦闘シーン かかっこよくないのでは前時かないとう ない、名エリアで発こる

AVG/ (ートや、シナリ オのデキは悪くない SLGかと思ったら、恥間のあるA

VGだった。ライトタッチでお手軽に ボベルのはいいのだけれど、底が強い ので飲きるのも早いです。また、ケー ム中のグラフィックのレベルがあまり 高くないのも気になる。特に、一番肝 くな女の子のグラフィックが前時代的 (背景だけはやたらリアル) で、木村 肯定氏によるオリジナルのデザインか らは大幅にかけ離れて

ら強いというパランス

変わったりするので、 かなり楽しめるはずた



魅力がメチャラク ナーマにいきまざ まなイベントが見

前作以上に繰り込まれたストーリ は、かなり楽しめる。エンディングに 気のきいた演出が採用されているなど の細かい点も含めて、シナリオ面での レベルアップは相談なもの。それだけ に(おそらく難性の認和をはかった動 果なのだろうけど)、システムの変更で ゲーム性が損なわれているのか残念。 別作からのファンか、よっぽどキャラ に愛信のある人にしか 楽しのない、門Fの袋

TING SO

前代よりも関係なが下がり、禁能に ハッピーエンドが見られるようになっ たのはグッド。しかしどうもラクテン すぎる感じ。尽くしたのに触われない のはイヤだが、頭頭が少ないのも物足 りない、育成もほとんど手間いらずた www. フラロタバトもお除やに信仰 にしたところも粉帯いかないな、その おかげでシナリオのぼうは、思う存分 幸しめるんだけど。歌 や声優さんなどの繊維 品はとっても豪寒なん

ルサーと」など 4機模な録したパ ゲーム性に乏しいので点頭は至日に

させてもらったが、ソフト自体のデキ は非常に良い グラフィック面での再 現性は高不足もなく、リプレイはずり や記念値を図しなど実際的な機能を実施。 採用されている機能も考えると、実用 度はかなり高いと言えるだろう。たた し、当然のことながらシミュレータと ていくら使れていたとしても、それ

が知的いかどうかは別 問節、バチスロが終さ TO 10981-1010-T-1-1 という人にはオススメ 山袋の最大ヒット機械「ニューバル

サー」を知道に、「ワイワイバルサー 2、「ケロケロバルサー2」、「タンタン タヌキ」という4機種が入って、する くお買い物、今まで栄売されてきた客 機シミュレータにはなかった、クロス カウンター打造の練習までできるのだ ちちろん、リプレイはずしや認定利用 日押し根望かせいているのは当たり前 しから、英本様代はす ペイは無で好るあたと

いるのもこ

切わしさか物成されて



今回のオススメは「数巻3 っ グ ラフィックはさすがにアーケード と比較すると落ちるが、素結らし いテキで、ともかく格闘が嫌いで ない限りは決して損はしない物成 度だと思う。それと、細かい問題 は多々あるが、個人的に「バラサ イト・イヴ: は推したい。 スマー トなグラフィック、新手の地類シ ステム、面白い味のシナリオと、 野心的な内容かよくまとめられて いる (原作がホラー小説なのに恐くないのは問題な気もするか)。

なかなか楽しいレビューでした。

「鉄拳3」がすごい。 策務用の基 概は「2」で使われていたものよ り高性能。それだけに移植度が気 になっていたのだが…そこは技術 力に定所のあるナムコ、死事期待 に応えてくれました。緩かいこと をいえば、ゲームバランスが業務 用とは微妙に異なっていたりする のだが「御銘用の〇〇M能で効果 的な、ジュリアの「大極別接・絶 招面天船一烈間路」や平八の「鬼 神拳・右キック・鬼瓦」が決まら なくなった)、"そのゲームが持つ

財力 はちゃんと再現されている なんでもゆう

文句なしに楽しめたのが、オス スメをつけた「鉄衛3」、アーケ ト版と比べても決して劣らないテ キの良さに、ジョイスティックの 購入を本気で考えてしまいました フォースモードもかなり気に入っ てしまい、全キャラ攻略に燃えま くってます(笑)。ただレビューで も振いたように、このモードは難 **製度が高めなので、ガンガンやり** 込んでくださいね。「バラサイト・ イヴ」は、システム面に多少の不 満はありますが、怖いもの好きな ら遊んでみては?

増ページでお届けした今回のレ ビュー。PART 2の注目作は、 やはり 「みつめてナイト」でしょ う。窓駅SLGの金字塔「ときめ きメモリアル』を送り出したコナ ミの記録作とあって「ときめき」 との比較が目立ちましたが、その 丁寧な作りは高い評価を得たよう です。ただし、いわゆる美少女ゲ ムに関しては「ときめくかどう か」が大きなポイントになるのも 事実。システムの付きが指摘され つつも高い点がついた「卒業 ||

が好例です。気になる人はぜひ。

PART2 大阪湾岸バトル

を照材にした3 D

トの2形態を使い

分けて取り。

う広くて、どこへ向かえばい いかよくわからないマップをさまよう

展開の雑品度は、洋ゲー慎れした人間

ならわりと遊べるけど、普通は途中で

強け出しそう、っていうぐらいのレベ

ル、感覚のパランスは、そんなにキツ

くはないっす。っていうか、落ちて死

ぬことの方が多い(笑)。キャラの変形

パターンなどは身いデキだけど、国内

ずいぶんハードな雰囲気になってい

ますねぇ, ま、「TF」って元々けっこ

うハードだったからそれは別にいいん

ですが、ただ、ゲームの鮮易度もえら

(ハードなので、いわゆる洋ゲーに免

効のかいまが「ピーフトウェーブか」

っていう理由で購入すると確実に興い

日を見ると思います。地形やルートに

よるハマりもけっこう表的だし、正直

での総映と同じ吹き替

えがないのは残念。キ

セラゲーとしては 個

人的には合格点でした。

テ、模性のあるファン

向けのアイテムといっ

たところでしょうか.

わくわくボウリング

ただのイロモノかと思っていたが、

プレイしてみるとそれほどでもなく

けっこう無限に、正統別のポウリンク

が楽しめる。逆にふざけたボウリンク

がお好みなら、特殊なレーンも用意さ

れていることだし、トーナメントモー

Fで帯く遊べるのも()。ただ、ボール

540げる間のパワー間標やリリースポ イントの決定を、キャラの動きで判断 しなくてはならない意。 はどうかと思う。ブラ

分成システムが保証でダッド! これ

なら初心者でも短時間でマスターでき

る。ピンアクションに多少の歯科等は

あるけど、まあ許せる範囲かな、テコ

ガラウベルトコンペアといった一部で

カーナレーンが用食されているのは〇

程念なのは憲出策がちょっと殺しいと

ろ。ゲームという利点を生かして、

もう少し下派子に仕上げてほしかった

クティス以外でもゲー

なる。多人数プレイは

そっちを前様に考えれ 0

はかと 十10年から

ジがほしかったな

中など、ユニー

クなレーンが知事

されたボウリンク



ニングが味力 ★販のコース 大幅学のナレーショ ンっていうだけで、笹浦のレースゲー ムとはかなり田原から取ってます。初め

から用意されているマシンも10数台 あって、竹館も様々。チューンナップ メニューも豊富なので、改造のしがい がありますね。そしてなんと言っても 想道にドリフトしてくれるのが良いと ころ。ドリフト後のマシン制的も楽に できるし、 走っていて すごく物味な気のにな れるはず、敵事のイジ ワルさ加減も適度でご

レースは力押しになりがちだが、車 体の停取が不自然すぎることもなく "走りを初める楽しさ"はそこそこ味わ える。スピード感はまあまあだし、グ ラフィックも合格水率だ。 チューンナ □ プ型電はあるが効果を感じ取りにく い、自用が修正するとスピードアップ する影車の動きが「作られた展開」す ぎるなど、もう少し工夫がなしかった さもあるが、セーブ! た走行データ同士を競 わせるなどの用級的な

はみは呼信できる。

UNO

と人気に優味を起 用した「UNO」 アニメーションを

はやはり不手、表別的に多人数である カードケームなので、2人ではやはり ツライ、それとカードを出したときの セリフ&リアクションを控えめにする モードもほしかった (一応あるが、切 り替えてもちょっと云く感じる). それ らの西は気になるが、全体的には悪く ないデキ、細かいルールが設定できる のもつだ。友だちとの 経貨に備え、このケー ムを使って能を磨くの

た際しかた 「UNO」のゲームとは珍しい。 もち ろん(?)2P同時プレイが可能だか お互いの手札が見えているので「対 戦」はムリ、協力してコンピュータキ ャラと対抗することになるのだが、コ レがけっこうアツイ、用窓されている キャラたちもいい味を出してるし ただ、対戦中のキャラたちのセリフを ボタンでスキップで声ないのか等点 ルールによっては長時

国の対域になるので、

このへんは何とかして

PART3

ロボトロンX



発射できるショフ トガンで敵ロボットを倒し、ステージ上の人 間を収出していく、プレイ中の視点は、斜め Eと直上の2種類が用意されており、プレイ しやすいほうを選ぶことができる。

電波少年的ゲーム





で延期のゲームが PSに登場 この 州ルクフ軍用のバ さんがころんだ」など、誰もが簡単に遊べる ミニゲームを10種類収録、置下位のプレイヤ

タイガーシャーク



アすることがプレイヤーの目的になる。

修羅の門 ■ JUNE STREET AND THE STREET AND TH

格師マンガ「核 異の門」が原作の 3 DASEACT. 資本のIPモード 多勝モードのほか 一字数のザフませ

にはユニークな前ゲームが持っているデ

ラを倒すとポスが登場する「百人形干 のモー ドが開発されている。さらに、利き抑と利き定 重心移動などのリアルな設定によって、高度 な戦術を駆使した戦いが可能になっている。

140



増れつハンター/SHADDWS OF SPAWN/ EAT-MAN/機動少年ナオキ/銀河戦国群雄伝ライ/ いただきっ春平!!/HAUNTEDじゃんくしょん/ ア・リトル・ドラゴン/OZN オスヌ/シーパス1-2-3/ レイラ&レイ/魔狼王烈風伝/みずほちゃんNONSTOP/









TRUTHはどこにあるの…! 宮須弥、風上旬をはじめとする豪華作家陣が 「悠久」の世界を描く、公式コミックアンソロジー

コミックファンブック①②

今回のテーマは

今号では「グランツーリスモ」を始

めとした。たくさんの記録を大発表し

ちゃうぞ。ちなみに、「グランツーリス

干、での便能記録および認加事事使用

2位:渋谷英韓(東京都) -----2'39"072

記録大発表

を大募集しているそ 中間記録は、チップに及 ぶ、及ばないに関係なく んな記録は堪違い方 な?」なんて心をは一切

知用だ、どんな記録でも 大歓迎しちゃうので、自 己記録を更新したら、い っでも気軽にハガキで報 今号のこの 1枚 (1815 1185) 2-0717466 . 9000 11 19 30

中中不致文 BULLINES A

の最高記録(標外参照)は、リプレイ 風のクロノア(エクストラ・タイムアタック) データを増刊号D8(6月15日発売予 定) に収録予定だ。日本一の走りを体

告してみよう!

躁したい人は、どうぞお楽しみに1

グランツーリスモ(ルール①) *Quick Arcade; モード、 :平出武志(長野県)

使用車種:R33GT-R タイプ:Racing/MT ネジコン使用

14位:木村俊之(群馬県) -----2'56'621 15位; 上平悟(奈良県) -------2'56'671 3位:下野麻也(富山県) -----2'40'570 4位:ウォンリー(岐阜県) …2'42'282 16位:松永陽士(神奈川県) ---2'56'891 5位:藤沢浩二(兵庫県) -----2'43'861 17位:野原竜司(埼玉県) -----2'56'767 6位;本體和明(愛知県) ------2'45*132 7位:新明幸治(神奈川県) …2'48'956 8位:餘裝千春(島根県) -----2756*489 9 位:母 F-李(愛媛県) ······2755*909 10位:中山嶺(東京都) ------2'56'342 11位:田所売一(富山県) -----2'56"458 12位:小林由男(新潟県) -----2'56'569 13位:星野英付(埼玉県) -----2"56"602

18位:武末線太(宮城県)257*153 19位:松山仁久(石川県) -----2"57"245 20代(: A-IHA(愛知県) ······2757*420 21位:抽筒南次(茶蚜県)257472 22位:西村英士(三重県) ……257*496 23位:中田大空(富山県) -----257'698 24位:藤田貴志(長納県) -----215775) 25位:無九田(當山県) ------257942 100位の記録 ………3'03'164

日の田の知ら	2 58 28
50位の823株	2'59"777
60位の記録	3'00"'42
80位の記録	3'01''811

120位の記録 ……3'06''165 140位の記録 (参加:153名)※下の欄外も見てね!

...3'09' '783

グランツーリスモ うづきん(東京都)

:んらい (愛知県)

2位:山田剛史 (千葉県) ---1'48"43 ※特別修計部門でのトップは下の通 3 位村嶋二郎(神奈川県) 1'48"68 り、全国の小学生または女性の皆さ 4位海野敦志 (石川県) …1'49"45 ん、このタイムを超えられるかな? 10位……1'56' '96 15位……2'00' '40 【特A】 件大介(三軍県) ···2'06''35 30(0----2'38''78 (#8thalf: 37.8) 【特D】てい一ば(東京都) 2'20'20

った人も多いかもしれないが、上位者の何

人かにはプレイを録画したビデオテープな どの提出もお願いし、記録が正当なもので あることはちゃんとチェック済なのだ。右 の写真は検野さんのプレイだが、上位者は こういったショートカットを掴み出すこと で驚異的なタイムを叩き出している。すこ いテクはまだあるので、研究してみよう!



募集中種目の中間発表!

バイオハザード2 峰廣陽二郎(東京都) 以在の常和人物22人

R32GT-R '89 10HI 気になるタイムはまだ秘密!

キミの順位も別判明 ▶由しi入み方法は?

上で発表のあった「グランツーリ 「GT」全順位表を希望する人は、

スモ (ルール(1))」では、参加者全員 の名前&全国順位&記録(使用車種 など含む)をまとめた全順位表を作 成。この全額位表を希望者全員にプ レゼントしちゃうので、「欲しい」と いう人は右の要項を参考に、ぜひ申 し込んでほしい。もちろん、競技に 参加しなかった人でも大歓迎だぞ。

封筒に「返送用の封筒 (80円分の切 手を貼り、自分宛の郵便器号・住所・ 名前も書いておくこと)」を入れて、 「コロシアム全紀録発表係」まで送

ってくれればOK (住所は右ページ 参照)」。 しめ切りは4月15日 (当日 消印有効)とさせてもらうので、よ ろしくね。

(3) 「GT」の新たなる挑戦を募集! スピードを極めよう

銀門長高速度の連さを除り、停 出する地類やコース (モード) は 自由、壁を利用して別な返を得る 超知道のワザを、どこまで極めら れるかが随着になる。

土井敬一郎(佐賀県) I,640km/h(IMPREZA使用)※いずれ何らか の機会にリプレイデークは公開予定!

セッティングを極めよう 「Gran Tunsmo」モードの「最高高 を競う、無種が形はなし、マシン

セッティングが確認なだけに クに自信がない人にも制機あり] 平出武志(長野県)

変数の流が除えないところがまソれのか。

オリジナルグッス披露宴



作品名:クロノア下じき 作者:ことぶき留斗(愛知県

PSが好きな気持ちをグッズ作りを通して按 露しちゃうこのコーナー。今号は、ことぶき留 斗さんが作ってくれた「風のクロノア」の下じき を紹介だ。ラミネート加工されている絵もセン スがよく、クロノア好きなら誰でも欲しく 希望者にプレゼント

ここで紹介している「クロノア下じき」 を綺麗で希望者5名にプレゼントするぞ。 微しい人はハガキに自分の仕所と「クロノ ア下じき希望」と書いて、下の応募先まで 送ってね。抽選の結果は、Vol.75で発表予

応募先▶□PSコロシアム・グッズ提供係 しめ切り▶4月15日滑印有効

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式権団で入賞(フロック当選会む) すると賞金が支給されるけど、このと きに黄金の代わりに「グッズプレゼン ト獲得優先券」を希望できることが決 定! この券は、グッズブレゼント応

実際にハガチに貼っておくと、 最優先 で当選させてもらえるという、超便利 なアイテムなのだ。ゲームの際に自信 のない人は、上手な友だちに「券を手 に入れて1」とお願いするのも手だそ。

挑戦者募集中 初心者も大歓迎! キミも参加してみよう

ハガキに「郵便 番号・住所・電 誘番号・氏名・ 必要なら6 文字以内のペンネー ム・性別・年齢・申請記録(内 容は種目ごとに異なる)。を書い て送るだけでOK。同じ人が同 じ種目に再中跡する場合には 「一回目の申請です。前の記録 は~です。と書き添えること。 イラストや意見などをつけてく れるのも大歓迎、できれば、使 った攻略法の解説も聞かせてね。

グランツーリスモ

FGran TurismoJモー

ドのタイムトライアル の中の「Grand Valley

「GT」ルール②と明 記して「トータルタイ

ム/ラップタイム/使

紀録の申請は

ガキに書くようにしよう(意 見を伝える場合や、報告内容 が長くなる場合は、例外とし て便せんなども認めているぞ)。また、ハガキ など1枚につぎ、1人分の1中間記録しか受 けつけないので、注意しよう。

1人の人が複数の種目に参 加してくれても構わないぞ。 **人質した場合のみ、不正がな** いか確認のために"編集部か ら連絡の上で 信仰になるメモリーカードを 送ってもらうからね (確認後に返却するぞ)。 封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ バイオハザード2

クリア後に表示され

るタイムの早さを競う。

原則として申請記録は、ハ

鉄拳3 ~タイムアタック~

「タイムアタックモー ド・でオールクリアす るまでのタイムを競う。 使用キャラは 初期状態から使え る輝を使ってもOK(使用キャラ の制限は今後広げていく予定だ)。

『鉄拳3・ルール①: と明紀して、「タイム/ 使用キャラ」をハガキ に書こう。余裕があるなら、攻略 に使った技についての解説も聞か せてね





使用キャラ、使用武器 などの制限はなし。クリア記録は 再申請の注意点

セーブできないので、配額の証拠 はビデオテープで保管しておこう。 「パイオ2」と明記し て「クリアタイム/使 用キャラはクレアかレ オンか(表か裏かも含む)/セーブ 回数」を書こう。上位者には、後

この種目では、同じ人の記録でも 使用キャラが違う場合には別の記録 として複計に加えるぞ。「一回目の申 鎖です。前の配線は~です」と書く 必要があるのは、同じキャラで前に 記録を申請したことがある場合だけ でOK、例えば、風間仁で記録を申 捕したあとにジュリア・チャンの配 銀を送る場合は「~回目の中請です。

全参加者の

この種目では、全参加者の記録も 発表するぞ。参加すれば必ず集計の 対象となって、自分の順位まで確認 できちゃうので、「優勝の自信はない んだけど…」なんて思っている人も ぜひ参加してみよう。ちなみに、競 技は全キャラ共通で行うが、キャラ 別の集計もちゃんと行うぞ!

用車種/ATかMTか/使用した コントローラ」を書こう。リプレ イのセープもお忘れなく。 しめ切り▶5月6日消印有効

Speed Way」でトータルタイム

を競う。車種、チューンナップ、

セッティングは自由

しめ切り▶4月1日消印有効 DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大祭の奇な者が毎まった相目では、 単げた5個ででの上位者の記録も発表しちゃ うど、同性、同年代の日本一を目指そう!



小塚生 (小塚生以下でも0 K) の 女子のみなさん専用の集計部門。中 議記録の歴後に「★特C」と書こう。 中学性か高校生の女子のみなさん

日ビデオを送ってもらうぞ。

専用の集計社学5、申請記録の最後に ★特D」と表こう F以外のを性(0L/主様など) カスから人真田の象計物門、由領防 鉛の最後に「★特E」と書こう。

…」とは書かなくていいのだ。 態数の受け付けは…

(株)メディアワークス 〒101-8305 電撃プレイステーション編集部 「DPSコロシアム」係まで

||載予定:△月1日進印有効まで▶Vol.76で発表



参加者が500人以上なら「1位に8,000円、2~5位に3,000円、59~200人で「1位に5,000円、2~3位に3,009円、19~50人で「1~3位に500円」、49~20人で「1位に500円」 を表現。 黄金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11~20位、21~30位、31~50位、51~10位、101~175位、176~300位、301~50位、501~400位、の名 プロックから検送でそれぞれ | 名ずつに2,000円も支配。下位にも黄金獲用のチャンスはあるし、上位になるほど獲用チャンスも多くなるで(参加者19人以下の場合は黄金なし)。

























邪キピシイですよね、今年は特に、













▼三国男 京木夕夜さん: 第















































































ゲームアーツさん…ねぇ?





Produced in association with Hasbro Interactive.

たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp



こども商品券で

TAKARA

ブレイクエスチョン HOW TO 1998

死へのカウントダウン が始まってしまうくら いゲームをプレイし続 けるアナタに贈る政略 ベージ、それが電撃ブ レイクエスチョンです。 今回も、お腹いっぱい の濃くて深い攻略をお 届けいたします。最後 までごゆるりとどうぞ。

回でいよいよ最終回。そこで、これまで秘密にさ

PS.I LOVE YOU!

今回は合成屋とかまどを用いた合成のみを扱っているが、リサイ クルボックスでもさまざまな合成が可能だ。 これまでに紹介した珠 LILLE の合成以外にも、オイルカードとコンフュカードで認知よけのクラ 平thitの事と姿態で傷のツメ、といった現象が確認されている。い ろいろと試してみると楽しいぞ。。

最後のアイテム"チタン"シリーズを徹底紹介!!

れてきた「チョコボ」の展強装備 "チタン" シリーズの合成法を公開!!

アイテムファイルの最後の空白を埋めるアイテムの内容がついに明らかに!! クターの青木氏がゴルフ好きであることと関係があるような(笑)。ゴルフのク その名は「チタンのツメ」と「テタンのクラ」。すべての面でトップクラスの性 ラブも苦はウッド(木)だったのが現在はチタンに進化しているしね。

能を誇る、チョコボ最 強の装備アイテムだ。 西省ともに最弱の木の 装備をレベルアップす ることで生み出される。 コレはどうやら、影修 の中村氏と開発ディレ



■チタンのツメ(Nロ.54) 木のツメのレベルを最高値

8 000 の89までアップさせることで 生み出される。 影性の攻撃力を持つうえに、 攻 髪の成功率、クリティカルヒットの確率なども 高い。ちなみに完成後のレベルは日に戻る。

■チタンのクラ(NO.36)

木のクラのレベルを最高値 の99までアップさせることで 生み出される。最高の防御力を持つことに加え、 ATBバーを短くするボーナスも持つ超一流の 防局。ちなみに完成後のレベルは8に戻る。

合成アイテム大紹介!! これまでのおさらいを含めて、合成で生み出せる

ツメとクラをイッキに紹介。いずれも優れた性能を 持つアイテムだけに、さらなる合成のベース、ある いはベースアイテムに能力を付加するための合成素 材としても役立ってくれる。自分のプレイスタイル にマッチするオリジナルアイテムを作ろう。

■ナチュラルクロー(NO.41) 火、氷、樹、風の4属性を

24.000 併せ持つ、属性関係の装備の 最高値に位置するツメ。このツメの作成には、 ベースとなるツメはなんでもよいか、4つの周 性がそれぞれ付加されているツメが1つずつ必 要。そのときにポイントとなるのは、融合のタ ネを使って、属性同士を消し合うことなく合成 すること。やり方の一例を示すと、①フレイム クローとアイスクローを融合のタネを使って合 成。念次にサンダークローとウインドクローを 融合のタネを使って合成。③そして、①息で作 ったツメを、合体のタネ (融合のタネでも可) を使って合成。これで完成だ(※1)。

■パワークロー(NO.44)

大振りのツメ2つを合体の タネ、または融合のタネを使 480 って合成するとできる。ツメのレベルに応じて 政能力にボーナスポイントが加算されるか、攻 撃をミスする磁率が上昇してしまうのが難点。

■スナッチクロー(NO.52)

アディションクローのレベ ルを最高値の89までアップさ せることで生み出される。ATBバーが満タン 時に攻撃を行うと、攻撃の成功、不成功を問わ す経験値をランダムでもらえる。

■リフレッシュクロー(NO.53)

いやしのツメのレベルを最 高価の99末でアップさせるこ とで生み出される。最高の攻撃力を持つうえに、 ATBバーが満タン詩に攻撃をヒットさせると、 チョコボのHPが回復することがある (*2)。

■クロスクロー(NO.33)

オーダークロー2つを、合 体のタネ、もしくは融合のタ ネを使って合成する。前後左右の敵を開時に攻 撃できる。ちなみに、攻撃力などの事本性能は、 ベースとなったオーダークローとまったく同じ。

■マルチブルクロー(NO.42)

オーダークローとアークク 38 コーを合体のタネ、もしくは 融合のタネを使って合成する。ナナメ4方向と 前方の敵を同時に攻撃することが可能。モンス ターに囲まれたときなどには使利なツメ。

■サークルクロー(NO.34)

マルチブルクローとオーダ ークローを合体のタネ、もし くは融合のタネを使って合成する。全8方向の 敵を同時攻撃できる便利なツメ。なお、合成バ ターンはこのほかにもいくつかある。

■ナチュラルメイル(NO.28)

ナチュラルクローと同様に、 4つの属性をすべて持つクラ。 作成法もナチュラルクローと同様に、4つの属 性を付加されたクラを、それぞれ合成して作り 出す。一切を示すと、①炎のクラと水のクラを、 融合のタネを使って合成する。 容雷のクラと風 のクラも融合のタネを使って合成。ヨそして ①②で作ったクラを合体のタネ (融合のタネ) を使って合成する。これで完成となるのだか、 いかんせん防御力はかなり低い。このクラを合 成で作り上げたら、その特殊能力の "完全 4 履 性能力付き"だけを、チタンのクラなどの紡御 カの高いクラに付加させよう (#3)。

■ドラゴンメイル(NO.31)

かめのこうらのレヘルを. 440 最高値の99までアップさせる ことでできる。ATBバーを短くする、攻撃の 成功率を高める、レベルに応じて防御力にボー ナスか加加されるなど、実常に優秀な防御。





単なるギャルゲーではなく、皆成SLGとして非常によくできて いる「ブリズムコート」だけど、多彩なシナリオ展開も、このゲー ムの大きな魅力の1つだろう。今回もそのシナリオを楽しむための データをバッチリ掲載! 前号と合わせれば、6人全員のシナリオ を制御することも可能なので、しっかり役立てて欲しい。

発売中 | ▼VS,800 ▼〒主部パソコンシステムズ(FPS) ■MC((プロック)

理央ファンの皆さま、お待たせしました!!

育成SLGとしては珍しく、マルチシナリオという 概念がある「プリズムコート」 そう、このゲームはブ レイヤーの進め方によってシナリオとエンディングが 変わってくるのだ! そこで第3回目の攻略となる今 回は、あかり、早苗、理央の3人のキャラ別イベント の発生条件を完全公開するぞ。キャラ別イベントは、 マルチシナリオと密接なつながりがある重要なイベン



ト。このベージ から始まるイベ ント表を参考に して、狙った女 の子のシナリオ を楽しもう。 ◀どのシナリオも、女 の子の何性を生かした ついているのがシナリオOFFイベント (金)とついているのか知识数を訓得する イベントであることを表している。なお 同じタイトルのものは、発生条件が違う けでイベントの内容を休は回

●発生日 イベントが発生する期間で、この部分 の数字は、国际/月/日という原義で並 んでいる。なお、西部は実際のゲーム学 りもの、ちなみに好きは1年生 は1年度から2年度、99年は2年度から

表の見方 ●発生シーン かにあまり気にする必要はないが、 日・~・とある場合は、休日にそこにい かなければイベントは発生しない、なお 『全国大会」の場合は、あらかじめ超大会 憂があるので気をつけよう

●シナ たの際につからいている場合は、その 子のシナリオがONになっている意 要があるもので、×の場合は逆にシナ

シトを発生させるために必要な条件 れを満たしていないと、指数なが のシナリオがONになっていると発 生しないイベンドもあるので、その3 は特に注意したい

●グラ&NO 「グラ」の際につかついているのは、 シトグラフィックがあることを到し

晴あかり

ちぐはぐな能力と、ロリな外見に 合わぬ頭のよさ(そしてものすごい 党なところ) が魅力のあかり(笑)。 女のストーリーは、基本的にナツキ 非常によく似た熱血モノ。だが、そ イベントやセリフの嬉々に、スポ球() 限らず、さまざまな) アニメのバロ ィが盛り込まれているのだ。真剣に モノのノリが存分に楽しめるそ。ま ほかの女の子のシナリオでは空全に 役でタカビーの二階学、その絵女が かりのシナリオのときだけ、非常に いヤツとして登場するという資外な



タイトル	発生日	見生シーン	ЭŦ	その他の条件	25	N
元気っ子	97/11/15~	下核中	-	あかりが「好意」以上	-	81
甘い蜜の恐怖	97/12~ 98/2(=1)	型校中	-	あかりが「好想」以上のとき、1/100の確率で 発生(※ 2)		95
悲しみのあかり	98/1	和大会後	-	あかりとナツキがアタッカーで、好意度最高か あかりのとき、都大会で衝勝できす	-	88
n	98/3	全国大会後	-	あかりとナツキがアタッカー	-	88
あかりの価値は(ON)	98/4/22	の記録	-	「悲しみのあかり」が発生済みで、あかりの好意 度かナツキ以上	-	83
パワーリストO指令	条件参照	スケジュー 入力後	0	「あかりの価値は」の翌週以降	-	84
あかりが見た流星(必)	条件申报	下校范		「パワーリストの指令」から30日以上経過	-	86
テキセツな方向(OFF)	98./8	郭大会後	0	都大会で優勝できず	-	10
" (OFF)	98/8	全国大会张	0	(悠久居也た流星」が未発生	-	10
" (OFF)	89/1	机大会後	0	都大会で優等できず	-	10
" (OFF)	99/3	北区大台灣	0	「アカリ牧走」が未発生	-	10
デビュー! デビュー!	98/8	全团大会员	0	「あかりが見た流星」が発生済み	-	87
燃えつきた流星	98/8	全国大会中		全国大会で、単決勝まで進む	-	88
激闘は思い出深く	98/8	全国大会後		「燃えつきた流星」が発生済みで、準決勝で負 ける	-	88
あかり! 明日のために打て	98/9/1~ 80	銀習中	×	あかりのFIG400以上	-	80
すれ違う両名	98/10~ 99/3	下校中	0	ナツキとあかりの友好度知以上	-	90
ギブスを試せ	98/16	練習中	0	「燃えつきた流星」が発生済み		91
跳べ、ガンバレ	98/11	休日後	0	「ギブスを試せ」が発生済み	0	98



1. 必殺技

試合中、非常に頼りになる強力な必殺技の数 戦。使うとHPとFIGを大量に消耗してしま うか、ここ一番というところでは、ポイントゲットの手段と して有効(中には、いずれライバルたちに被られてしまうめ 殺技というものもあるんだけど……)。だから、どの必殺技を 覚えているかによって、都大会や全国大会といった大舞台で

の簡率が変わってくるといっても過言ではないのだ。ただ、

必殺技の中には、特定の女の子のシナリオがONになってい なければ覚えられないなど、資得に復雑な条件が必要となる ものも多い。そこで、ここでは必殺技を覚えるために必要な 必殺技習得イベント (キャラ別イベントと一般イベントの? 種類がある)を表にしてみた。今号までで紹介した、一般イ ベントリストと各女の子のキャラ別イベントリストと併せて 活用しよう。また、イベントで習得しない必殺技も中にはあ る (89号「不進な必殺技たち」参照) のだが、それについて は直接、資得条件を記載している。



は条件が多数となる 費えるために必要な と一般イベントの 2 で紹介した、一般イ ジトリストと併せて い必般技も中にはあ たが、それについて	BRANE I- MEAR	のシナリオを選めていて 例できる、破られること い必殺技は非常に貴重。 ぐれも認得しおれないよ しよう。			
SPローリングサンダーを習得しろ!					

必能技	监得日	劉得条件
相要スパイク	97/8/29	一般イベント「秘表、誕生」で資得
フラッシュバード	98/4~	一般イベント「YouKnow フラッシュバード」で習得
クロスシュート	98/4~	一般イベント「必殺技Xを採せ・その3」で習得
流星ジェットスパイク	98/8~	あかりイベント「あかりが見た流星」で替得
ゼットカウンター	98/7~	一般イベント「新技工開発」で香得
ローリングサンダー	98/8/28	一般イベント「必殺技は大紋電 ・その2」で習得
SPローリングサンダー	98/9~	右の「SPローリングサンダーを資酵しろ!」を参照
フラッシュバック	98/10~	休日に図書館に出かける
ジェットストリーム	99/1/22~2/28	あかりイベント「風を見た」で習得
トリブルランサー	99/2~	一般イベント「衝撃 トリブルランサー」で管得
ソードトライアングル	99/4~	休日に図書館に出かける
サイコクラッシュ	99/4/20~	ナツキイベント「NO、4を巡る続い」で資券(※3)
サイコブレシャー	99/4/20~	ナツキイベント「ND、4を送る喰い」で管得(=4)
ライトニンクプレード	99/5~	一般イベント「至上最強の新技」で習得
ツインプラスター	99/5/16	理央イベント「涙・その2」で習得
ジェットスクランダー	99/6~	あかりイベント「ジェットスクランダー発進」で管得
スクランダークロス	99/6~	あかりイベント「三人目の液粘者」で習得
プリズムスパーク	99/8	一般イベント「ウルトラの脊柱鍛え」で習得

	とされていく、非常		
	留要スパイクこそあ		
必要特だが、	2年中の合物で収2	る進化型その1	・ローリングサン
ターは2年春日	こ船川と当たるまで	は完全無数(3)	年夏の大会では、
	っちゃうけど) だし		
	以外には破られるこ		
	一を覚えている状態		
	1、(どの女の子で	C. X077.5	AT COME OF THE PARTY OF THE PAR
		Company.	200
	件を満たすと、黒	in South	made
	R6れてSPロー	1	- March 1977
	- を習得てきるの	1620	11.00
だ。ちょっと	イヤかな?	STATE OF THE PARTY OF	A STATE OF
			1000
INSINE(+)		www. Chuida	The state of the s
100		5000	Service Committee
100	3111111	Marris .	
BEE	Year		リングサンダーを覚
	HISTORIAN DESCRIPTION		よ ローリングサン
Control of	randition name	ダーを覚え	ておくことが必要だ。

プリズムスバーク 98/8	-6	タイペント「ウル	段技能え」で回得	Land Miner		
タイトル	売生日	発生シーン	3/7	その他の条件	<i>0</i> 5	NO
さらば、まぶたの技	98/12	下校中	0	「例べ、ガンバレ」が発生済み	-	93
人待ち少女と白い雪	98/12/25	下松桃	0	好意度最高があかり(さらに「好意」以上) で、中西先生とクリスマスを過ごす	0	85
風を見た(必)	99/1/22~	下校中	0	「さらば、まぶたの技」が発生済み	0	94
アカリ独走	99/3	全国大会中	0	全国大会で、決勝他まで進む	-	96
脅威の超天才	99/3	全国大会中	0	全国大会で、決勝戦まで進む	-	97
自分のミスを振り返れ(OFF)	99/3	全国大会後	0	全国大会で優勝	-	107
優勝へのシナリオ	99/4	スケジュール 入力性	0	特になし	-	98
人生劇場	99/4	758986	0	「価格へのシナリオ」が発生済み	-	99
人生劇場・その2	条件申招	練習中	0	「人生劇場」が発生後	-	99
必殺の0.1秒	条件申报	スケジュール 入力後	0	「人生劇場」から30日以上経過	-	100
ジェットスクランダー発進(必)	条件申报	スケジュール 入力後	0	「多級の0.1秒」から30日以上経過	-	101
三人目の適格者(必)	条件参照	スケジュール 入力後	0	クロスシュートを宣得していて、「ジェットスクラ ンダー発進」が発生後(※ 5)	-	102
マイボール、朱に染めて	99/8	全国大会研	0	ジェットスクランダー宣得済み	-	103
ジェットGO!GO!GO!	99/8	全国大会中	0	全国大会で、準決議まで進む	-	104
ジェットGO! GO! GO!・その2	99/8	全国大会中	0	「ジェットGD GD GD が発生済みで、全国大会で決勝戦まで進む	-	104
決戦、大会最終日	99./8	全国大会中	0	全国大会で、決勝戦まで進む	0	105
壇上のヒロイン	99./8	全国大会後	0	全国大会で便勝	0	108
壇上のヒロイン・その2	EDik	I	0	「理上のヒロイン」が発生済み	0	108



●86に、選手を5回以上病院に しなくてはならない、精神的に、こちらの方がソラいかも、

/2つ日の銀択を追いと習得できる。※5/理 央とあかり、環央とナツキの支料度がそれぞれ 70ELE.



タイトル

早苗のバレーー 直線

- 109

優しく物顔かで、非常によく気がつ (女の子、早苗、基本的に誰とも仲が よく、チームの商滑油として働いてく れる徐かのストーリーは かんと影響 系! 体が聞いという彼女の設定を最 大阪に生かした(?)。これまたスポ疎 モノの王道を行くものといえる。また、 最後の試合に勝つか負けるか以外にも エンディングの分岐条件が設定されて いて、ほかの女の子たちとはちょっと 遣うゲーム展開が楽しめるようになっ ているぞ



は減しいが、実は優しい女の子なのだ





一面線」か発生済みで、早苗が バレー、楽しいのさ 107.85 下校中 - 110 STR IN F 見角が「好意」以上のとき、1 /100の確定で発 思い出がいっぱい 会校中 - 112 楽しき挑戦 - 113 下柳中 1月の都大会で優勝し、早番が「好意」以上 113 98/7/21 下校中 6月の都大会で初頭勝し、早苗が「好意」以上 会場はどこや 98/3, 98/8 全国大会 全国大会に初出場 - 114 ひとり雨中 休日・公園 単帯が「好意・以上 115 蛍の住む川 体日後 縁日で早苗と出会う 早苗がセッターで、香純・あかり・庶央シナリオ 勝利と敗北の軌跡 98/8 全国大会後 - 117 かOFFのとき、全国大会で2時以7 98/9~ 不吉の予感(388) 経濟中 「衛の住む川」が発生済み - 116 88/10 早苗倒れ! 98/11 練習中 不吉の予経」が発生済みで、特訓キャラが早 118 - 119 心配する医者たち 条件参照 練習中 「早苗倒れ」」の設置以降 心配する医者たち・その2 条件参照 - 119 「心配する医者たち」が発生済み ルスカ後 唬と沈黙(□N) 98/12 機器中 - 120 「心配する医者たち・その2」の1週間後 斉藤が登場済みで、全国大会で単便施かべス 变身 全国大会中 - 121 秘密はバレてる!?(ロFF) 99/3 全国大会後 全国大会で準決勝に進めない - 133 命の洗濯を(OFF) 99/3~ 蜂畜中 全国大会で影響 - 132 スケジュー ル入力的 甲苗がセッターで、誰のシナリオもONになっ ガラスの心臓 99/4/5 - 122 愚かなる指導者 99/5/18 体目前 「ガラスの心臓」が発生済み 123 スケジュール入力後 悲しき生と死の間で 9-12-850 「無分なる影響者」の翌日 124 想しき生と死の間で」が発生済みで、特別キャ 再発、神よ…… 99/6/20~ 68 13 ct 125 与预期基础级 サカエ目撃す 98/8 全国大会中 126 第三会場の悪夢 99/8 全国大会中 ○ 全国大会で準決勝まで進む 127 早苗包囲網を破れ」 99/8 全国大会中 全国大会で準決勝まで進む 128 単決勝が決勝で、とちらかの得点が7点以上 ___ のときにタイムを取る 早苗包囲網を破れ、1・その2 99/8 全国大会中 128 「早苗色囲病を破れ・その2」が発生済みで、 全国大会で停幕 最後の勝利者 98./8 全国大会得 129 早苗包囲網を破れ1・その2」が未発生で、 死に至る病、そして… 99/B 全国大会谈 131 全国大会で優勝 黒崎病院303

発生日 発生シーン シナ

特別キャラがナツキ

練習中



ト」のウラワザをそつ紹介す るぞ。とちらのウラワザも、ゲームをより 深く味わうために使える、非常に楽しいも のなのだ。ぜひ一度、試してもらいたい。 もしかすると、これ以外にもウラワザはあ るかも? ないかなやっぱり。

オープニングテーマを字幕付きで動け るモード(背景にはイベントロロガスラ

イドで流れる)。やり方は、名前入力面面 C COMoth6, Eλhlo (→, Eh ーソルを合わせて○ボタンを押す。後は 適当に名前と誕生日を入れて決定すれば、 カラオケモードに入れるぞ。

このウラワザは、ゲーム開始時から女 の子の好意度が高い状態にすることがで きるというもの。やり方は、名前入力面 間で「COM \Diamond 6ぶ」と入力し、「 \rightarrow 」に カーソルを合わせてロボタンを押す。そ して自分の好きな名前と誕生日を入力し

130

最後の勝利者」が発生済み



ED%

Per Overion

宗田理央

バルーの表力はテーム程・なから、 能にも心を開かず、1人表が進を行く 理失、自分についての選定を指さす。 そしてほども簡単なおうとしない確な 理実のシナリオは、確立か自分のつら い遅れを支援し、チームのみんなと一 体となるまでを振いた青巻トラマ原の もの、理炎のライバルである形、そし マテームメイトの協力を伸て、研究の を受信してとかできるか? されはブ レイヤーの手にあるためでいる。



▲ "解析" というものにより、大好きなバレ を失った理失。このときから彼女は変わった









91NJ		発生シーン	3/7		29	NO
理央の作りしもの	97/12~ 98/2(=9)	豊校中	-	理央が「好意」以上のとき、1 /100の確率で発生(±18)	-	148
気になる彼女は超新星?	98/1/10~	章校中	-	友好度最低か理夫以外	-	16
孤独なコート上	98/1/10~ 17	銀器中	-	友好養最低か理夫	0	13
関係崩壊(ON)	98./1	都大会後	-	友好度競伝が提央で、理失の好意度が倒以上 のとき、都大会で優勝できず	-	13
思い出ブレイバック	98/2/29~	下板板	0	「抵抗なコート上」が発生済み	0	13
理央、心のむこう	98/4 98/5	下校中	0	がになし	-	13
君にも笑顔がにあってる	98/4 98/5	休日· 図書館		物になし	0	13
水面下からの調整	98/6	経習中	0	#SICISEL	-	14
遠すぎる速い(OFF)	98/7	経路中	0	6月の郵大会で優勝できず	-	160
" (OFF)	98/9	課題中	0	「再会、リオとツカサ」が未発生	-	160
" (OFF)	99./6	練習中	0	「リオが得くなる」が未発生	-	160
再会、リオとツカサ	98/8. 99/3	全国大会前	0	理矢の好意度85以上	-	14
言えない! リオの秘密!	98/8	全国大会设	0	「雨食、リオとツカサ」が発生済み	-	14
ちょっとだけいい予感	条件申頭	スケジュー ル入力後		「再会、リオとツカサ」から30日以上経過	-	14
報告は肖像	条件参照	スケジュー ル入力後	0	「ちょっとだけいい予修」から14日以上移送		14
セント=レミーの使者(※11)	98/11~	休日相	0	特になし	-	14
静止した時の中で	条件参照	下数中	0	「セントニレミーの使者」が発生後	0	14
真琴とマコト	条件专用	スケジュー ル入力後		「静止した時の中で」の2 期間後	-	14
ほっときゃいいのに甘い罠	99/1	経形中	0	理失と香崎の友好度和未満	-	14
香純! 理央に衝撃のトス	99/3	全国大会中	0	#RICAL	-	15
リオが弱くなる	99/3	全国大会後	0	全国大会で優勝できず	-	15
トラウマにさようなら(OFF)	99/3	全国大会表	0	全国大会で優勝する	-	15
育てナツキ!リオよりも強く	99/4/17~	下校中	0	「リオが弱くなる」が発生済み	-	15
謨	99/5/15	下枝中	0	「育てナツキ」 リオよりも強く」が発生済み	-	15
涙・その2(必)	条件参照	休日前	0	「妻」の登日曜	0	15
回る世界	99/1/21	含物中	-	好意皮最高が理決で、さらに「好意」以上		13
取り戻した時間	98/8	全国大会和	0	特にもし	-	15
準決勝に散る!	99./8	全国大会中		全国大会で準光勝まで進む	-	15
瞬間、心重ねて	99./8	全面大会中	0	物になし	-	15
ライバル再び	99./8	全国大会後		全国大会で要得	-	15
告白より愛を込めて	ED@	_		「ライバル南び」が発生済み		15

[ちょっと改善 |] 部号の一般イベントリストの中で???になっ ていた条件があったのを覚えているかな? ここで、その条件を会 関するそ! 全イベントを制御したい人は、しっかりチェックして | おこう、個のパラリルは、一度も全面大会に出場していないこと。

「蘇関ファイター」は、好意度最高が香料のとさに 1 / 10の確率で 発生。「歌亦する学生」は、彰大会に一番も張精していないこと。「歌 赤する学生・その2」は、「敵歩する学生」が発生した次の日曜日に 発生。わかったかな?







れまでの対抗技能ACTでは味わえない変決なバトルが楽しめ る「ガンダム・ザ・パトルマスター2」。今回紹介する8体の隠しM Sが使用可能になれば、さらに対抗が楽しくなること間違いなし! っと地域できるはずなので、がんはってほしい。

発売中 > Y6,000 > バンダイ ► MG(17(19/2) / AG(DUAL SHOCK) / 2P##61

隠しMS8体&使用条件達成までのコツを大紹介!

なんと、この「ガンダム~」には、 8体もの類LMSが存在するという 事実が明らかになった。今回はそれ ら8体の隠しMSの使用条件を紹介 しつつ、必殺技のコマンドなども併 せて大公開! また、下の表を見れ ばわかるように、隠しMSの中には 全ステージクリアなど、使用条件が 困難なものもある。 これらの条件を 満たすために、各MSごとに効率の 息い借い方やオススメ連続技など、 対戦に随つためのコツも掲載してい

るので、ぜひ参考にしてほしい。



HX-/8
RX - 78は、スピー 吹きともにパランスの 解技がつながりやすい ペースに観うことにな たた。ほかの外に関うことにな のが取りを観りからない に超る機能がないので あ手に欠ける部分があ 対戦では、この欠点を 補う力がポイントとな ろう。ちならに、マー ーリー・プロムナード イロット・





1 → ± /€ / ∓

↓ →+/(ンチ

↓ ++パンチ

↓ → + キック

→ ↓ ←+パンチ

		9/1	market .	98 4
3	TOPIN-	16	1	
	ろはして独 そう。そし			1
	するのだ.		A. Carrie	36%
-			1	

ザクマシンガン

45-45-783 mil.(80)

MSS	使用条件
ピグザム	イージーモードで全ステージクリア
ノイエジール	ノーマルモードで全ステージクリア
サイコガンダムMk.E	ハードモードで全ステージクリア
ハイドラガンダム	ハードモードをノーコンテニューで全ステージクリア
ボール	最初から使用可能な12体すべてのMSで全ステージクリア
赤ザク	タイトル面面でL ボタン×4回、R ボタン×4回、L R 、L 、R 、L 、R 、R の順にコマン を入力
vガンダム	ハンマ・ハンマを使って全ステージをクリアした後、ハンマ ・ハンマかクインマンサ以外のMS使用機に、ランダムで世 用する。ガンダムのシナリオを全ステージクリア

78のシナリオを全ステージクリア

Zガンダムを使って全ステージをクリアした後、Zガンダム ・アッガイ以外のMS使用時に、ランダムで出現するRX-



本性能が大幅にパワーアップしており、 ほかのMSと比べても決して引けをと らないほどの実力を組めている。また、 の殺技などの攻撃方法はザクTとまっ たく同じ。そのため、今までサクIを 使いこなしていた人は、その性能に慣 れるのも早 いハズだ。







乙勝つため Seller OF SMSの戦い方を伝

隠しMSの中には、「ノーコンテニュ 一クリア」など、使用条件が非常に困 難なものがいくつか存在する。ここで は、それらの条件を選たすために各M 日の効率の良い戦い方やオススメ連続 技 (太い文字の部分) などを徹底的に 紹介していくので、ちゃんとチェック してほしい。また、これを足がかりに

独自の鍛法や連続技を生み出そう。



超必殺技の使いどころが肝心 超必収技をヒットさせるチャンスを狙う のもいいが、ときには使い方を変えてみよ う。例えば、相手のアーマーゲージが深り 少ないときは罰必約技で削り倒すという使 い避もあるぞ。 総況が勢一刻と変化し続け る対戦では、 頗必殺技を使うタイミングが **形敗を大きく左右する。常に状況を近端し** て使うように心がけよう。

バリアとスウェーを使いこなせ! ガードはもちろんのこと、スウェーやバ リアを使いこなして対戦を有利に進めよう スウェーは、自分が不利な状況に追い込ま

れた場合など、戦いの流れを変えたいとき に使利。パリアは、すべての刑び過兵を防 げるので、通算制能では重宝するはす。ま たビームライフルなどのビームを選ば、製 つことによって紹必約註でさえも助ける子

ザクエ 豊富な必殺技と多彩な連続技を持つサ

クⅠ。とくに空中~地上へつながる連続 技がお手軽なわりに使えるので、オスス メだ。弱パンチ→強パンチとつなげてク ラッカーやザクマシンガンなどの必殺技 を連続技に組み込もう。また、超の教技 のヒット中は、追い打ちが可能なので、 一気にダメージを与えるチャンスだ。 ・弱パンチーしゃかみ間パンチーしゃか み強パンチーしゃかみ強キッケークラッ カー (ザクマシンガンでも可)

ジ・オ もっとも使える技は、威力が高くリー

チも長い"随し腕"。この技由体かなり使 えるが、下の連続技にもあるように資常 政能から連続技に組み込むとさらに強力。 ただ、動きが帰いため、いかにすばやく 相手に接近するかが最大の課題となる。 ダッシュやスラスターを使って相手の情 に飛び込もう。そして、連続技を叩き込 一気に大ダメージを与えるのだ。 ●団パンチ・隠し絵・強パンチ・ライフ スラップ一個し着ソードラッシュ

クイン・マンサン エネルギーを消費しないうえに攻撃銃

囲が広いビームシャワーアタックが停え る。常に相手との距離をおいて、この技 を主体に攻めまくろう。ヒットしたのを 見計らって追い打ちするとさらに効果的 だ。ちなみに、下の直続技はファンネル 攻撃のヒット中にメガビームキャノンを 当てることも可能。タイミングが難しい が極めれば鳴いがグッと楽になるそ ●ファンネル射出→ファンネル攻撃・強 バンチ (ファンネル攻撃ヒット中)

(ハンマ・ハンマ) リーチの扱さから中距離での概罰をも

っとも得意とする。選集技で相手を解弄 しつつ、スキあらばトリブルショットや ハイドボムなどの役び前見で攻撃しょう。 また、総必殺技のヒット中が連攻で相手を 倒すチャンス | 超必殺技のヒット中に ダッシュ、スラスターを使って相手に近 寄り、連続技を叩き込むのだ。これだけ ーマーゲージの半分を奪えるぞ。 ●界パンチーしゃかみ朝キック→しゃか み強パンチーハイドボム



υガンダム

数多いMSの中でも1・2を争うほ と高い性能を備えた機体。ファンネル をはじめとする強力な必殺技をいくつ も持っていて、過常技もつなかりやす く多彩な運輸技を繰り出せる。以上の

ことから、攻撃に関しては死角がない といえる。ただ、顔必 殺技を持っていないの

が唯一の欠点。バイロ ットはケイジ・ダテ。 ▶ガンダム系の中で唯一 ファンネルを使うことが できる強しいMSだ

S。その巨体から無り出される攻撃は

どれも強力で超必殺技は一撃必給の滅

力を抱る。しかも、このMSはどんな

に攻撃されても決してよろめくことが



プラフトアッパー

大型ビームソード

メガビームアタック(超)

技名

-2/10		7+-1/	UT
-	江		の強さけ
			なわらな

ノイエ・ジール

シメオンが探る飛行型MS。最大の 特徴は、常に空中に浮いた状態という こと。善辞は、長いリーチを生かした 経送を主体とするが、いくつもの飛び 適員が用窓されているために多彩な概

い方が可能となっている。なお、サイコガッダルカビグサルと同じて、攻撃

を受けても絶対に	***
よろめくことがな	数なの ためか ためかか
く、どんな状態か	の別かな
らでも反撃できる。	15 E 7 E 10



有様アームレーザー

ハイドラワルッ(終



のMSだ。 サイコガンダムMk.Ⅲ ショルダーバルスピーム 1 ++パンチ プリア・ニコルフが接続する大型は に待ち受け

_				-	
111	K	ラガ	シ	5	1

Ę	B	7	B	۲.	
親し	10	1	4	4	1
20	2	-	12	MI.	704



る景体(?)のMS。 接近触を得意と するが、飛び適用も間窓なので、遠距 見での傾いでも実力を発揮できる。す ↓ → ↓ → + バンダ べての能力が優れていて、あらゆる状





コマンド

スピームは、相手 の移力を削るのに も最高なのだ! ビグザム

なく、いつでも

反照が可能として

う特徴を無ね側

えているのだ。 **▶ンコルダーバル**

ゲーム中もっとも巨大なMS。ミサ イルやビーム兵器などの刑び適問を主 仕とするほい方で直

の実力を急症する。 中でも飛び高異なの に、エネルギーを消 費しないホーミング ミサイルかオススメ また、通常技の威力 は高いが粉きが続い ので 塩田新せなる





職メガ粒子物(超)	1 → 1 → + /(ンチ		
984 . T \$4581	ガンダムと同じように夜 てもひろまたいので、夜 てきなど。		
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			

79511901 ボール グロリアが操縦するMS。 動き

はやく適体が小さいために相手の を辿けやすいのが特徴。破核力の 12(mキャノンを中心に 名的ヒットするの発技を 使って扱っていこう。た だし、このMSには、超

必須特が存在しない。日 分なりにいろいろ研究を してみて、強力な連続技 を組み出さない限り相手 に決定打を与えるのは難 1.43/98......

かす	120m キャノン	↓ →+バンチ ↓ ←+バンチ ↓ ←+キック	
)政事)ある	遅延用ドリル		
	キャノンアタック		
	7.4MA	▼見かけによらず、かなり5 生物のMSなのだ。	



キュベレ キュベレイと言えばやっぱりファンネ

ル。途距離からファンネルで攻撃すると 同時に、自分も相手に近づいて違い打ち をかけよう。これを何度も繰り返せば意 外と楽に教えるはずだ。また、この概法 は超必殺技でも応用できるのでぜひばし

●ファンネル射出ーファンネル攻撃ーし ゃかみ弱パンチ(ファンネル攻撃ヒット 中) 一しゃかみ強パンチーしゃかみ務キ ックーしゃがみ強キック

アッガイ どのMSよりも通常技がつながりやす く、多彩な連続技を掘り出せる。動きも

すばやいので相手に接近するのも容易。 ダッシュで相手の懐に飛び込んで連続技 を印き込み、アッガイマシンガンやクロ ーラッシュへとつなければ大ダメージを 与えられるぞ。あと、超の殺技は、相手 を転ばせてから使うと効果抜群。

●繋バンチ・しゃがみ弱バンチ・関キッ クーしゃかみ弱キック一強パンチ・しゃ かみ強パンチ・アッガイマシンガン

このMSは超級競技の威力が非常に大

さく、リーチも長い、遠続技札知識多針 なので、接近戦も得意とする万能タイプ と言えるが、基本的には、ビームショッ トライフルで選距離戦を展開しよう。穏 **の存技は、相手に密領した状態で殴り出** せばより大打撃を与えられるぞ。 ●ファンネル射出→ファンネル攻撃→強 バンチ (ファンネル改献ヒット中) 一し

ゃかみ後キック・強キック・回転キック ・ピームショットライフル ハイゴッグ

長いリーチを生かして飛び週間を使い なから選生離戦を展開していくのが基本。

リーチの長くスキの少ない母パンチで幸 制しなから連攻のチャンスを狙おう。ま た、ハイゴッグは李中敏で真の実力を発 揮するMS。スラスターをうまく使いこ なし、強暴に遭したダウンキックを中心 に攻めたてて戦いの主義権を得ろう。 ●ホーミングミサイル一器パンチ (ホー ミングミサイルヒット中) 一器パンチ・ しゃかみ部パンチ・マシンガン

ジオング

どの技もリーチが長く、とても扱いや すい。中でも空中で繰り出す特殊技は低 力が高いうえにスキも少ないので、攻撃 の憂として使っていこう。スラスターで 相手の原上に飛び上がってスイープパン チで攻撃。そして、ハンドビームにつな げる連続技がお子軽なのでオススメ。若 Fな接近地に持ち込もうとする相手には、 バンチラッシュで資料しよう。 ●程パンチ・しゃかみ程パンチ・しゃが

み強パンチーハンドビーム GP-02A

遠くからショットバスーカで季制して おいてから追い打ちする概念を主体に続 おう。エネルギーに余裕があるときは、 ハイバーバズーカを使った方が物質。ま

た、対立技となる概必能技はヒットさせ るのが強しい。アフは、シールドバスタ 一で相手を掌中に後き飛ばし、無理失理 ヒットさせる方法が一番確実。 ●ショットバズーカー強パンチ (ショッ トパズーカヒット中) 一強パンチ 一ハイ パーバズーカ

Zガンダム Zガンダムは、あまり接近戦が得意で

はない。ピームショットライフルを中心 に、ライズダウンキックを誇りまぜなが ら離れた場所で飲おう。ちなみに、下で 表記している連絡技のあとに違い打ちを かけることも可能。ウェーブライダーア タックが終わった直後にスラスターを使 って急降下。着地したら相手が倒れてい る間に坐続技を叩き込もう。

●間パンチー器キックー強パンチーウェ ープライダーアタック

ZZガンダム このMSは、ビームライフルをはじめ 飛び道筒のパリエーションが多い。 そう

すると当然、遠距離戦が中心となる。と くにメガ粒子図(強キック)は、強続技 に組み込むことも可能なので非常に扱い やすくオススメ。また、細砂粉技は、相 チを西面端に追いつめて使うとアーマー ゲージ | 本分を奪うことができる。機会 があったらぜひ狙ってみよう。 ・資バンチー費キック・ダブルビームラ イフル (ニーリフトショットでも可)



DEAD OR ALIVE 他機種版より、さらにパワーアップした「DEAD OR ALIVE: 今回はよりゲームを楽しむための5つのウラワザを大紹介するぞ!!

なんだか「乳絲れ」や「コスチューム」など、オマケ要素ばっか リ目立っているゲームですが、格局ゲームとしてのレベルもそこそ 二高いのです。基本的な部分は「VF」に通じるものかあるけど、 ホールドボタンによる受け流しといった。独自のシステムも取り入

れられているのですよ。 (高松行きの複合物象の条内で…うきき) 発売中 ▶V5,800 ▶7 ► MC(17(3)/2) / AC(DUAL SHOCK#62)

5つのウラワザで『DEAD OR ALIVE』をトコトン楽しもう!

対戦格闘を楽しむうえで、欠かすことので きない他し要素。ここではそんな隠しキャラ からちょっとしたウラワザまで、5つの際し ネタを紹介するぞ。また、今回紹介するもの 以外にも、このゲームの目玉(?)ともいえる キャラクターの際しコスチュームが存在する のだ、しかもPS版では、アーケードやサタ 一ンになかったものが散程類も用意されてい る。詳しい条件などはまだお教えできないが ……とにかく何度もゲームをクリアするべシ。



▲コステュームの中には、どう見ても結 間をしている人の間もものではないもの

ャラ・ライドウ。上の使用条件を満たすと、その

ライドウがトーナメントモードやVSモードなど

その2 「EXTRA CONFIG」を増やそう!

対戦的などの紹介い設定を変更できる「EXTRA CONFIG.a 実は、一定の条件 を満たすと設定できる項目が増えていくのだ。今回はその中から5つを紹介。もちろ













その ボスキャラ「ライドウ」を使おう!

トーナメントもしくはタイムアタックモードを最初から使用可能のキャ ラ(全8人)でクリアすればOK。ただし、新易度はNORMAL以上で 体力設定の変更は不可。なお、ラウンド性、タイム、コンティニューの制 BY(ZZZL) トーナメントモードの長等に登録する。ポスキ

すべてのモードで使用可能となるのだ。難無度と 体力設定は初期設定から変更することはできない が、ラウンド教を1本にすれば比較的サクサクと 進むそ。得意なキャラの ▲ ライ FOLL (Emm) うに比べて控げ技の底 力が高いのだ ▶技術技どけでなく、コン 水も強力。 まさにポスキャ ラにふさわしい性能だ。

協会はともかく そうで ないキャラの場合は、リ チの長いキック(*+ K) を通常して戦うのが いいだろう。 なお、ライ とつけは様々からら続く コスチュームは目標され ていない。残念。

その日 リプレイ巻き戻し機能 リプレイが始まる前に○ボタンと○ボタンを押しっぱし

にしておく。リブレイ中、公ボタンで巻き厚し再生。 その名の通り、リブレイを巻き戻して何度でも見られるモード。 ただ、決値がついた瞬間から押しっぱなしにしていないと失敗する。

また、勝ちボーズになってしまうと@ボタンを押しても戻らないの で注意しよう。この機能は、普段では見られないアングルでのアク ションが見られるのでぜひ一度は試してほしい。しかも、@ボタン による逆再生がけっこう楽しいのだ。もちろんCOM戦だけでなく、 対解師でも疑った方のコントローラでコマンドを入力すればリブレ イが可能(2Pが残ったなら2P部のコントローラで入力。自けた 方がコマンドを入力してもダメ)。オマケ程度のモードなのであまり 実用性はないが、バ イイ技、普段なかな

か決まらないような 技で振ったときなど 相手に追い打ち (精 始的に)をかけるの に最適(笑)。 ▶ はちボーズになるま でなら、何回でもリビ



その4 勝ちポーズをセレクトしよう 匿ちボーズが始まる前にH、P、Kのいずれかのボタン

を押しておくと、ボタンに対応したボーズを取る。 着段はランダムで決まる様ちボーズを、自由に選択できるという

もの。ただし、キャラによっては2種類しか選択できなかったり、 対戦相手によって決まった様ちボーズ以外選べない場合もあるので 注意。また、このコマンドを入力してしまうと、バーフェクトで精 ったときのボーズが選択できない。なお、豚ちボーズ中に◆キーを 右かをに入れるとその方向に面面が回転するのだ。



その5 ポーズアイコンを消去 試合中にスタートボタンを押し、アイコンが表示されて いるときにセレクトボタンを押す。

なかなかいいアングルでボーズに成功 したのに、アイコンが邪奪で……という ときに使利なウラワザ。 コマンド自体筋 単なので、もうすでに知ってる人も多い のでは? ボーズを解除したいときは、 そのままスタートポタン、もう一粒アイ コンを表示させたいときは、セレクトボ タンを押せばDKだ。







下で寒さされなかった機能に触れておこう、アイテムの「微鏡 は「受付 (3(き出し)」、「102号室 (ロッカー)」、「診察室 (本棚)」 「飲意箱」は「101号室 (サイドテーブル)」、「103号室 (ロッカ --)」、「104号家 (ロッカー)」、「砂郷宝 (本根)」、「物図 (相)」に隠 されているぞ、探してみよう。

祭売中 ▶ ¥5,800 ▶ ヒューマン ►MC(17/25/2) / AC(DUAL SHOCK®)

第2のシナリオ「白い檻」の攻略ポイントを総チェック

ッド。今号では2つ目のシナリオを、マップと最短 : かる「引き出しのカギ」は、縁長家で使うことがで 攻略手順表で徹底攻略していくぞ。ちなみに、103号 : きる。 ここではショットガンが手に入るそ

台手家腔マップ

ホラーな世界をタップリと味わえる「ゴーストへ : 室のサイドテーブルを優の状態で調べたときに見つ

チェック1 ●エレベーターのスイッチ エレベーターに乗りたいときには、エレベーター

入り口の左模にあるスイッチをクリックしよう。エ レベーター内部では、扉に向かって右側にスイッチ があるけど、実はこのスイッチ、「2部行きのスイッ チ」と「1階行きのスイッチ」が上下に並ぶように 配置されているのだ。スイッチをクリックするとき

には、ちゃんと目的 のスイッチにカーソ か、よく確認しよう。 ▶エレベーター内のスイッ



る。見事とさないように!

チェック2 ●最終戦のコツ 「裏口のカギ」で「裏口」をクリックすると、イベ

ントを経てシナリオ2の最終敬に突入する。最終敬 では、ショットガンを使って次々と現れるゾンビを 撃退することになるが、刑率カーソルの合わせ方を 知らないと、ちょっと苦労させられてしまう。ここ では、ゾンビの股間付近に狙いをつけると、カーソ ルを合わせられるは ずなので、近つかれ

る前にどんどん始末 していこう。 ▶ソンビに複数の原準カー



裏口 裏口自動ドア	2階
103号室 104号室 診察室	物置
東廊下	ž d
エレベーター 1 階 1 勝長室 看護婦待後室 第 五下	2階 廊下
西廊下	
101号室 102号室 養育 要付	院長室

€		シナリオ2「白い!
1	103号室	「白い框」スタート。
8	東廊下	裏口自動ドアをグリック(優)→女性の声を聞く。
3	7職網1	送途状態になるのでゾンビを撃退する(※一度撃退しても、西西下でもう一度追走状態になる)。
4	沙學室	前元をクリック(優)。
5	女性用トイレ	をの倒変をクリック(後) - 女性の声を聞く。
6	102号室	洗蛋台をクリック(要)女性の声を聞く。
7	看漢婦待侵室	別れている前差域をクリック・定をつかまれるので領す(領しされなかったら、普通の逃走状態と同じような手順を使って撃退する)。 看護婦が倒れていた場所をクリック・特面のカギを入す。
8	1階部下	エレベーターに乗って2階へ(値)。
9	7 旅網 5	送走状態になるのでソンビを撃退する。 優の状態で彼と会話する。
10	任意の場所	どこか于頃なところにミコシサマを置く(**カーソルでミコシサマを つかみ、ロッカーや様、引き出しなどをクリックすればしに)。
11	任意の場所	ソンビと接触して項の状態になる (デゾンビは 前 号室などに隠れている)。

15	任意の場所	拳銃を手に入れて、ゾンビを撃攻する(間)。
13	2階部下	物面のカギを使って、物面に進む。
14	物道	総長をクリック(理)。 密屋の一番奥のガラクタをクリック(程)→ドライバー入手。
	院長室	院長をクリック(限)。 引き出しをドライバーを使ってクリック(限)…裏口のカギを入る
16	100号室	サイドテーブルをクリック(株)→女性の声を聞く(後)。
17	延長室	机の上の書類をグリック(相) → ゾンビの景点を知る(※以降、質 を撃ってゾンビの景の根を止められるようになる)。
18	任意の磁所	ミコンサマを拾い直す。
19	物質	郷長をクリック。
29	院長富	効長をクリックーイベント(撃退モートあり)になる。
21	受付	期況をクリック(優) (※返答シーンでは「Yes」「No」どちらを んでもいい)。
22	東席下	ミコシサマを持った状態で裏口自動ドアをクリック。
28	en.	表口のカギで楽口をクリック。

シナリオ最終紛が発生!

- ★「記述状態」とはゾンビに追いかけられている状態を指している。 ★文和:「(後)」とあるのは後になった状態でのみ可能な行動を、「(物)」とある のは用になった状態でのみ可能な行動を示している。
- ★「均略手指表」では触れていないが、喰い部屋では必ず、肩近くにあるスイッ テを入れて地気をつけること (雑気をつけないと、部屋の探索はできない)。 ★「衆院」の入手できる場所は、上の"WRITER'S COLUMN"で触れているぞ。



監」最短攻略手順表

恋LAND 夢LAND

〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6

PHONE 03-3370-2720 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)



の一項の流れを全てマスターするコースです 2年コース | H-2mm | スーピキロ ケームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。 時間がありますから扱ったコンピューターケームを制作することができます。

このコースは、3年間がけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得するこ

AMESO-PMC00 中心に完整指導。今キャラクターデザイ

AM10100--PM4100 教育講座でも、只今、大人気でも、(1.2年コース)

(月一室相目) プログラミングは苦干ため、 AM10300~PM4300 いしたゲールを見し作って

卒第生内定者遺標:セガ・エンターフライセス/ソニー・コンピュータエンタティンメント/アトラス/コ レ/ベック/日本ファルコム/F&C/コスモスコンピュータ/プロデュース/ネメシス/インターリミテッ /ライトニングデジタルファクトリー/アルファ/セレン/ズーム



横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ **203-3370-2720**



ゲームデザイナー並後16年 カリキュラムと所収を完生の目前の おかげたと思います。又、同じ巻を持 つ仲間に出会えたことが自分音目に 大きなプラスとなり申した。学校の方々 によう傾向のサポートもが際に行って、 大学が移しております。





グームキャラクターデザイナー新位選座 全日1年制 藤木 亮 CA セスタットであるのであった。これ も当学院のムグの押いカリチュラム と先生方の週初な指導のおかけだと 思います。今後はゲームをおまりしな い人かケームに関係を持つような。ま たはゲームばかりしている人が他の 事にも同味を持つようなゲーム作り をしていきたいと思います。



ゲームキャラクターデザイナー各項資品 金田1年制 連裏山あずささん このたび(株)日本ファルコムより 内定をいたたきました。存長くまで数 てきないようなデッサンの前落をしっかりてきたことが見かったのだと思い

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉 開校 1年目にして人気沸騰//

大阪市北区天神橋 1-12-6 TEL.06-882-4980代

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!



月も大量の花粉 商品発送 まさ が遅れ ずう が気長に待って 待っていて下さいけて……しくしく

ラワザを発見したら

ム名と方法、効果を

るだけ詳しく書いて

己のあて先まで送ろう

るだけハガキで送って ね! 採用された人には

和豪華賞品をプレゼント しちゃうのだ。 もちろん

FAXでの投稿もOK!

¥12.000分の商品数

¥ 8.000分の商品券

¥ 8.500分の商品券

6305

(株) メディアワークス

4.500分の商品券

イステーション

-5281-5232

でもOKだけど、でき

イメージファイト&X-マルチプライ ★ステージャレクト& パワーアップ! 懐かしの名作が2つも入ったお買得ソフト・・・・だけど、鬼のような

服易度もそのまんま。そこで、以下に紹介するワザを使って少しでも 快速にプレイしよう。まずはいつでもパワーアップできるというお得 なワザ、ゲーム中に②でボーズをかけて「イメージ~、なら口、〇、〇 X = マルチ~」なら⊗、 ⑥、 ○、 ○と押し、最後に◆キー左右の どちらかを入力する。◆左右どちらを押したかでショットの種類を選 べるぞ。もう | つはおお味のステージセレクト。それぞれのタイトル 国前で以下のコマンドを入力しよう。「イメージ〜」ならR | +R2+②。 X-マルチ~」ならL1+L2+②と入 カだ。これでまた一歩エンディングに がついたかか?





NOëL ~La neige~ ★いきなりTELしちゃおう

ゲーム開始直後、まだID を知らない2人にV-PHO が見つかったぞ。涼にかけた い場合は裕実に、干診虧の場 合はボールデリートにカーソ ルを合わせておくこと。次に、 携帯か自宅を選んで、遊なら ◆上、千彩都なら◆下と同時 に○を押す。成功すると電話 をかけることがてきるのだ… 一が、原なる留守事なのでち よっと残念かも(注)。



右下のP(またはV)が消えてしまって からではちょっと遊いのだ

OPTION チューニングカーバトル ★名前を変えるだけで大金持ち!



そんなバーツはないける

★お得コマンドいっぱい

IV

カスタムカーが魅力の「DPT Ⅰ O N~」に、お手軽な「成金ワ ザ」が見つかったぞ。やり方は節 単で、シナリオモードを最初から プレイして、名前入力両前になっ たら「Day と入力するだけ、これ で、所持金が100万PTまで増え いるのだり これで最初から高 級車を買うも良し、自分なりのチ ューンナップをするも良し、赤貧 にあえぐドライバーには何ともあ

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDTION

INFOGRAME Sのロゴが表示されている間に◆左、右、○

○十分と入力しよう。成功すると画面に「LOCK OFF」と表示され、すべてのコースを選択できるようになる。また、「LOCK OF

F」と表示された後に、以下のコマンドを入力(コマンドの収後のボ タンは押し続けること)するといろんな効果が得られるぞ。(①2:「ア

ーケードモード」のコースが狭くなる。②LI:「アーケードモード」で 時間制設がなくなる。③〇+R2:「アーケードモード」ボース中のオ プションに「RESTART」の項目が知わる。②C、CHRI: 強し準体「4×4」と「BOOSTED CAR」を選べる。この状態で「チャ ンピオンシップモード」のスウェーデンを選択すると、特殊なコース

RCGファン必見の「高押トライアル」お得コマンド回連発! . Tは「タイムアタックモード」で「ゴーストカーON」にカーソルを合 わせRI+R2+②でゲームを始めよう。すると、開発者のプレイによる 無茶に述いゴーストカーが強増するぞ。2つ目はムービークリップ見 放逐。やり方は簡単で、ビデオクリップのストーリー解析施而でLI+L2 +R1+R2+⊕+★上を押しなから@を押す。すると、すべてのムー が見られるようになるのだ。この状態でさらにLI+L2+R1+R2+ + 事上を押しながら○を押すと、とっておきのおまけムービーが! この状態できらにLI+L2+RI+R2+他



3つ目は使える事種が増える という総お得なコマンドだ やり方は「グランプリ」か「タ イムアタック」の地域を発明時に 「FD7」にカーソルを合わ #7. 11+12+R1+R2+@ + 名を打しなから金下、これ で、全面程の選択が可能! ワザさえあれば、どんたC級

★中華遊技的超絶卑怯技

かわいいギャルの掛け合いが楽しい「天仙線々」に、ナイスなワサ か見つかった!! まずはちょいと間抜けなミニゲームの「馬鹿踊り」 これは「フリー対戦モード」ですべてのキャラに誘つと遊べるように なるぞ。「でもぁ、麻雀はヘタだしい、時間がないし~……」なんて言 う人もこ安心、今回日王ともいうべき実際のイカサマワザも教えちゃ おう。どんなモードでも良いので、肺をツモる前に I P側の金+2 P

おう。こんなセートでもRV-V)C、MEダンての前に、「1000人のフェルト 側の⊕を押しながら I P 例の○、すると自由にツモ牌を選べるように なるのだ。◆キーの左右で好きな牌を選んだら○で決定。あとは普通 と同じようにプレイできるし、何度でも使用できるぞ。さらに、対戦 前の「○○VS○○」と表示されてから配外が終わるまで! P倒の他 +◆下+2 P側の母を押し続けてみよう。これで、必ず「天和」もしく は「人和」でアガることが できるのだ。最後にもう I つ、ラスポスの第 3 形態の



抜けなおまけ、ちびキャラの助 きるボイスがとにかくかわいく れが中国四千年の伝統的規模 総技技簿「白一色」なのだって、そんなモノないです。 は見るからに性しい彼も作れます



3枚目のお楽しみCG表示 後に2 P個の父を押してい

ると、エンディングからス



★お得コマンド特盛り

大人気となった純国産の3D・ACT「天津」に、超お何なコマン たが記となったが、「中上、上、下、下、左、右、左、右、〇」と いう共通コマンドを中下に紹介するタイミングで入力すると、さまざ まな効果が得られるそ。①ステージ選択画面でRZを押しながら入力すると、全ステージが強べるようになる。②アイテム選択画面でLIを押 しながら入力すると、忍具の最大指帯数が99になる。また、L2を押し ながら入力するたけに、忍具の動がトラブラ増えていく。さらに、R

を押しながら入力すると、 全忍術が使えるようにな る。③任務中に②でポー ポーズを解除した瞬間に 体力が全快する。これら コマンドは何回でも伸え

▶コマンド入力するたび: アイテムがもりもり増えてい きます(別がつるけど-----)



ブリガン のシミュレーション RPG 「ブリガンダ

幻想的な世界が舞台



のとなる!!!







イン」を紹介。君の 手で大陸に平和を共







よし! キサマイティマニい



















ち人の主人公から1人を

操び単性易度を払うに



●ファンタジックな世界を駆けるS・RPG! 魔法の力と人知を超えたモンスターたちが息づ (幻想的な世界、今回のテーマである「ブリガン ダイン。は、そんな世界に存在する戦乱の大陸。 フォルセナを舞台にしたS・RPGです。ゲーム の最終目的は、大陸全土を統一して戦乱に終止符 を打ち、平和をもたらすこと、プレイヤーは微性 的な君主たちが治める5つの国 (西アルメキア レオニア、ノルガルド、カーレオン、イスカリオ) の中から好みの個を選び、フォルセナ大陸の統一 を目指すことになります。各国には、それぞれ雰 囲気の異なるパックグラウンドとメインストーリ

一が用意されており、またゲームにはコンビュ タ専用の第6の間として、顕道を歩む原序国家、 エストレガレスが登場。これによって少なくとも 5回、主人公の異なるファンタジー戦記を設むノ リでゲームを楽しめるわけです。

ゲームの概要を説明すると、基本のシステムは 国盗りSLGがベースになっています。ただ、内 政や国造りといった細かい要素はなく、そのぶん ストーリー性とパトルの軌柄性は非常に充実して います。次のコラムからは ゲームを構成する「脚 成フェイズ。「攻撃フェイズ」、「戦術マップ」の3 つについての話をしましょう。



日由、各国ともストーリーは非常に深いです



繰り扱し

大陸好き好き ピプリカルンと 基本その1

(A) 編成 ルーンの騎士と呼ばれる部隊は 指揮官と、召喚されたモンスター で構成される。 (騎士|名・モ>スター最大6体)

111/179-14移 まずはとたがく各株 たフェアリーとユニコーンを配体しよう

フェアリーの 「プロラック」 コニコーンの FE-ILS この2つの職法が ないと勝ち枝くの

は.42かしいのだ。









ルーンの騎士の ラスチェンジは2種類 別系列へのチェンジ H級職へのチェンジ



基本クラスへは /ヤラメータさえ 満たしていれば いつでもクラス チャンジ可能

















てパントかきところ



モンスターと

●「網成フェイズ」のポイントは編成と配置! このゲームは基本的に「展成フェイズ」と「攻 撃フェイズ」を交互に繰り返しながら進行します。 そして、攻撃フェイズで他国の担抗に攻め込むか、 逆に攻め込まれると「抵斯シーン」に移行して概 開開始です。そういった戦闘のバートの話は次の コラムでやるとして、最初は国の戦力をととの人 る態要なパート、毎成フェイズの話をしましょう。 攻撃フェイズと比較すると、多くの行動を実行で きる編成フェイズですが、その中で特に大事なの は、ルーンの騎士が率いる意味の保成です。ゲー ム開始直接は、どの関も戦力が不十分な状態なの

で、マナ(モンスターの召喚と維持に必要なお金 のようなもの) が許すかぎりモンスターを召喚し 数国の拠点に隣接している提供線の拠点にいる騎 士から、意味を完実させる必要があります。逆に いまば、その連幅が早いと他国の概力が整う前に 攻撃でき、主導権を振ることにもつながるのです。 そして、戦力を充実させた部隊を率いている騎士 を、勤終上の需要な拠点に移動させるのも編成フ ェイズのボイント。中盤以降は原土の配置も戦况 を大きく左右します。智様の編成と騎士の配置 この2つを編成フェイズの売点として飲えておき ましょう。



ブリガンダイン 触じめて物語















●12かと守りの「攻撃フェイズ」及「緊衝マップ」 可能なかぎり戦力をととのえたら、縄成フェイ ズを終了して攻撃フェイズに移ります。攻撃フェ イズで可能なのは、他国の拠点にルーンの騎士を 攻め込ませることです。新国の単点に送り込む類 土の人数に視眼はありませんが、戦物マップに出 撃できるのは3人までなので、きっちり3人ひと 組みで送り込むのが基本といえるでしょう。攻め 込む前に、熱国の拠点に配備されている部隊のル ーンの騎士とモンスターを見られるので、守りの 平薄な拠点を調べて攻撃するのも重要なポイント となります。もちろん絵図の騎士たちがこちらの 拠点に攻め込んでくることもあります。その場合 は、攻め込まれた拠点に配強されている自国の騎 土たちが、防衛戦を繰り広げることになるのです。 攻撃フェイズで戦闘が起こると、軌術マップ上 でのシミュレーション・パトルが始まります。攻 め込む場合と守る場合では、有効な関略が180度 異なるので注意しましょう。マップ上で混雑しな いように全部隊を少しずつ前進させ、敵の中でも っとも問いルーンの終生の問題から経験型でつい すのが、攻めるときの基本です。逆に守りの戦闘 では、接近してきたユニットから各個緊破してい く展開に持っていければ、戦いを有利に運べます。

大株松り



ブリガンダイン 陰じめて物語





戦場がたと

イベント森生川





程度でOK.















UZ*!!



欠点は ソフトリセットが



戦闘MAPで



と、そこさえなんとかなれば キャラは魅力的だい CPUの 戦略ルーチンの完成度も高い! もりがいのある S. RPG なったり





がりがいう首をねる







247

3562 342





その4

●リプレイ銀/若さ君主、ランスの抑郁ナ! では最後に、西アルメキアの君主、ランスで始 めた場合の意味編成の流れを、能力をととのえる 干腸の一例として紹介しましょう。まず、西アル メキアの首都であるカルメリーに、メレアガント など主力のルーンの騎士たちを集めます。そこで はユニコーンとドラゴンを召喚できるので、騎士 の部隊に1体ずつ入れましょう。ユニコーンとド ラゴンを影響に入れた騎士は、次に北の方にある 拠点、ゴルレに向かいます。今度はそこでフェア リーを召喚し、部隊に組み込むのです。そこまで 完了した即隊は、もう戦っても大丈夫。あとは彼 らに動国の侵攻を押さえてもらって、そのあいだ にほかの騎士の部隊を克実させるとよいでしょう。 さてさて、まとめです。S・RPGとしては、 正直かなりいい徐いっているこの作品ですが、ゲ 一ム中にロードができない、概断マップでユニッ トが密集すると、敵と味方の見分けがつきにくい などの不備があります。特にセーブに関しては、 戦闘中でもできるのだから、そこでロードも可能 にしてほしかったです。あと、もう少し"生産性 に通じるものを取り入れても良かったのではとい う気も……。もしも次回作が出るのなら、そのあ たりの改善を期待したいところです。



いる現代、励士たちのドラマが抱いのです。

むほどにイラストがうまくなる(熟成)



記しだけでグングン実力がつく! 5人の傷 の 5 段階スライド方式でおなじみの電撃コ

ラムスです。……少しだけウソつきました。 ★日がな、

ナワトビをしていた

もう、かれこれ10年以上も気になっているこ とがある。たいしたことではないのだが、「どう もテレビに表示されてるドット絵がもひとつし まらん。のだ。といっても、ブラウン管の解像 度のことではなく、チャンネルを変えたときに、 右上のほうに小さく出るあの緑色の数字だ。特 に「2」がいただけない。ドッター (ドット絵を 描く人)たるもの、美しくないドット絵を見る と、描き直したくて仕方がないのでありますで す。テレビのオプションに数字のエディット機 能があればどんなに良かったか(←うんうん)。 そのほかにも、ひとたび街に出れば、描き直 したくなるドット絵にパンパン透透してしまう。

銀行のATMの画面の右下で、力の抜けた笑顔 と、ぎこちないおじぎのアニメーション(たい てい2パターン)を繰り返すお姉さん。「いらっ Leいませ○i っていわれてもなぁ。しかも、 焼きつけを起こしてるもんだから、画像がダブ っちゃって、異様さにいっそう磨きがかかって

いるし……。

カラオケボックスの中にも描き直したいドッ トがある。曲選択待ちのときなどに映し出され る絵がそれだ。どうにも楽人臭いドット絵が映 っている。思わず、散うのをやめ、このメーカ 一に就職していいように描いてしんぜようかと 考えるほどだ(←エラソー)。

ほかにも、電光掲示板やワープロなどの簡易 イラストにもドット絵が使われているが、これ らもどうも「もひとつしまらん」です。

ゲームのポリゴン化に伴い、ドッターの何割 かが職を失ったのですが、こういったジャンル のものには、まだまだドッターの職人芸が入り 込める金地があるのではないでしょうか。

と思っていたら、タイミング良く知り合いか ら「プリクラのドット絵を描いてみないか」と いう話が舞い込んだ。「こりゃ煎の見せどころ」 と、「魂を削って描き込んだドット絵」を 1枚サ ンプルで提出してみたところ、「濃い」という理 由であっさりボツに……。 うーん、なかなかう まくいかんもんだなぁ……。ホロロ。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い! lay Station

★再びゲームハード 戦争の匂いが……

セガからは新ハード(ウィンドウズCEベ ースとされている/1999年発売予定)が発表 され、SCEIは超小型PDA(与機帯ゲー ムマシン/今冬発売予定)、任天堂はバックラ イト付きゲームボーイ(ゲームボーイライ ト/4月14日発売予定/¥6,400)と、待望の カラーゲームボーイ(名称は仮称/夏発売予 定/予想価格¥9,000前後)、廉価版のSFC (スーパーファミコンジュニア/3月27日 発売/¥7,800)、さらに64 D D (最初の対応ソ フトは、3月18日現在で6月発売予定)と、 またまたハードの疑問で燃り上がってきたケ ーム業界! 新ハード戦争再燃の雰囲気なん だけと、さて、どうして、今また「新ハード」 なんだろうか?

セガは北米でN64とPSとの競争に事実 上敗北して(SSの北米市場からの樹浪は発 表済み)日本でも状況が厳しいこと、任天学 は日本でのN64の伸びの悪さと、「ポケモン」 をきっかけとするGBの人気再燃から新機種 の投入、そしてSCFIは排帯ゲームの人気 に目をつけた(GBというよりは「たまごっ ち」やキーチェーンゲームの方だろうが)と、 各社それぞれに理由はある。

しかし、だからといって、今年になって示 し合わせたかのようにハードメーカー3社か ら急に動きが出てきたってのは不思議だよね。 これには実はPSやSSが発売された年月の 間に普及してきたいろいろな電子機器や情報 産業が関係しているのだ。

1994年の冬にPSやSSが発売されてか ら、約3年半ほど。普通の世界というか、世 関ではそれほと大きな零化が起こる時間では ないだろうが、コンピュータの世界では信じ られないような大変化が起こってしまう。例 えば、この数年の間にパソコンは猛烈に値段 が下がったわけだが、中でもノートパソコン は極端に値段を下げ、使用時間を長くするた めにバックライトや液晶、内部の電源消費量 を抑えることと、速度を上げることに血道を 上げてきた。そして、当然のことながら、 のバックライトの技術や済品(当然カラー) の改良、そして内部回路が電気を消費しない ようにする技術はゲームボーイなどの推帯ゲ ームマシンにそのまま応用できる。 だから、数年前には(価格が)高過ぎてと ても使えなかったカラー液晶も使うことがで

きるようになったわけで、ゲームボーイライ トとカラーゲームボーイ (仮) が出てきた背 景は、間違いなくここにある。

スーパーファミコンジュニアにしても、S CEIの超小型PDAにしても同じで、チッ プを安く、高集積にする技術が発達したから 廉価版が作れるわけだし、メモリーカードサ イズにゲームマシンの基板を入れるなんてム チャなこともできるようになったわけだ。

そろそろわかってきたことと思うけれど、 今起こりつつある新ハード戦争(?)は、策 くべき速度で発達を続けているコンピュータ の変化を背景に、時代の必然として勃発しつ つあるわけだ...

もっと具体的に考えてみようか。

チップ技術についていうと、だいたい2年 でパソコン (というか、いわゆる半遺体) の 値段は半分になり、同一価格なら性能が倍に なるといわれている。逆にこの法則を当ては めるからば、PSと同じ値段から2倍の性能 を持つハードが作れることになる(少1.無理 をすれば4倍にまで届くかも)。そして値段が 下がる理由の大きな部分の1つには、集積度 (1つのLSIにどの程度まで機能を詰め込 むことができるかという座合い) が上がるか ら、というのもある。パソコンと比較すれば ケタ遠いに値段が安いケームマシンでは、値 段があまり下がらないスイッチなどの値段が シビアに影響してくるから、一概にこの法則 を当てはめるわけにはいかないが、少なくと も、今なら倍近い性能のマシンが作れるのは 確かだ。また、値段を安くするために集積度 を上げること、すなわちいろいろな機能を上 チップに詰め込むことができるということが、 そのまま「小さなゲームマシン」が作れると いうことにもつながる。 これで、ゲームボーイライト、カラーゲー

ムポーイ(仮)、超小型 P D A 、スーパーファ ミコンジュニア、セガの新ハードが一気に出 てきた理由の上つは理解できたと思う。 もう1つの理由は、激しい変化を続けてい る「ソフト」の環境だ。

一苦前まではコンピュータゲームというの

は、たいてい1人で遊ぶものだったわけだが、 今では……少なくともパソコンの世界では流 ってきている。

理由は、インターネットだ。

日本国内にだけ限ってみても、PS発売当 時にはインターネットなんて一部の人しか知 らない言葉だったが、今では、なんと普及率 が8%。10人に1人の割合、つまり全国民の 約1000万人の人がアクセスする世界になっ ている。(ちなみにアメリカでは13%、2500万 人以上の人間がアクセスしているといわれて いる)。その上で動くコンテンツ(提供されて いるさまざまなソフトなどのことを意味す る)も非常に幅が広く、ニュース・ショッド ング・雑誌・ソフト、実にいろいろなものが 出てきているわけだ

本誌の読者が興味を持ちそうなネットワー クゲームも「ショックウェイブ(マクロメデ ィア社が作った特殊なプログラム)」や「CG 1 (インターネットの上で対抗的にプログラ ムを動かすための仕掛け)」や「専用ソフト (有名なところでは「ディアブロ」や「ウル ティマ・オンライン。)など、さまざまな形態 で提供されるのが当然になりつつあるし、そ ういうソフトを動かすための環境も整ってい る。セガは、これを背景として「KATAN Aでは通信ゲームをメインにする」といって いるのだし、それもインターネットの普及に よって高速モデム (通信用ハード) が安価に 手に入るようになったので、それも不可能で はないといえるようになってきたワケ。

こうしてハード技術とソフト技術の両面か ら、今、起こっているハードウェア戦争を見 てきたわけなのたが、今回は今までのハード 断争とははっきり違うところが1つある。

それは、今までも「ソフトが勝負」とかロ ではいわれてきたが、現実的にはハードの性 能ばかりが注目され、ソフトはあとからつい てくるものだった。しかし、今回はどうやら 本当にソフトが勝負になりそうだということ だ。というのも、スーパーファミコンジュニ アは今までのソフト資産を活かしてSFCを 再度盛り上げようとする狙いだし、SCEI の類小型PDAはマシン単体として見れば木 当に何もできないから、PSとの連携を考え るしかないし、ゲームボーイライト、カラー ゲームボーイ (仮) も、いわばパージョンア ップ版で「今までのソフトが使える」ことが 前提になっている。つまり、すべて「ハード の性能はそれほどでもないが、ソフトで飼育 しますよ」ということなのだ。ハードで勝負 できるセガの新ハードにしたって、通信ゲー ムだけを見るなら、パソコンなどの他のハー ドとの連携を前提としたマルチプラットフォ 一ムで展開することを考えないとインターネ ットの世界では話にならない、すなわち「ソ フトなければ話にならない」ものであること

ははっきり意識されるわけだ。 そんなわけで、今までとちょっと違うこの ハード戦争。どんなふうに推移していくのか 本当に楽しみだよね。

約3週間にわたるラジオCMの取材ロケか 6帰って見ると、大事に育てているチンチョ ウゲの花のつぼみかふっくらとしていました。 「もう春がそこまで来ているよぉ~」というこ とを知らせているかのように、風に乗ってほ のかな香りが鼻を突きます。そのほかにも、 ランの一種のシンビジウムも大きなつぼみを 2つほどつけていました。 寄はいろいろな箱 類の花たちかそこかしこで咲き乱れるうれし

い季節ですねぇ。あ~春よ早く来~いり このほかには、先日、某女性ファッション 雑誌10周年記念のランチタイムパーティに 招待されたりもしました。とってもおいしい 時間が堪能できて、とっても楽しかったです。 さて、今年も待ちに待ったFIが開幕され



- 小業界のウラのウラ

」きくりんのへんちくりんコラム

ました。FIのパイロットたちの顔ぶれもず いぶんと若返りましたね。'87年の日本GP開 基から常に走り続けていたG・ベルガーや日 本人ドライバーの片山右京選手も昨年引張し ちゃいましたし。往年のドライバーたちか引 退してしまった今、唯一その時代の面影を残 す」・アレジにがんばってほしいものですな あ。さぁ、今年はどんなFIドラマになって いくのでしょうか? セナブロ時代(マクラ ーレン黄金時代〉復活の兆しといわれている マクラーレンメルセデスに注目したいですね ぇ。それからビッグニュース! '92にその活 動を一時中止していたHONDAが正式にFI にカムバックすることを発表しました。最強 の時代には年間16新中15勝するという快挙 を成し遂げたHONDA。活動再開は西暦2000年 からだそうです。こちらも楽しみだわ。 さて、今回のゲームレポートは待ってまし

たぁ~の「グランツーリスモ」 メチャメチャ 凍くて部カッコイイー。なにより、今までの RCGの車と違うなぁと感じることは、リア ルな車の "エンジン音"。 それからボディカラ 一も、例えば同じ赤でもそれぞれの車種によ って微妙に違うんです。実際の車もそうだけ ど *レッド* と *スーパーレッド* は全然違 う色なんですよね、それがゲーム中でもちゃ んと表現されてます。それから、リプレイで 見られるカメラワークが良くできていて、「も う!回プレイするぞぉー!」という気にさせ てくれます。ライン取りを考えながら峠道を 攻めたりして……あ一っ、季節もいいし、こ れから箱根の峠道でも攻めに行くかぁー!! ひさしぶりにねっ。この手のゲームにハマっ てしまうといつも「走りたいよぉーリ」と思 ってしまいますねぇ。走りのレポートは次号

でね。 るときがあります。

例えば、朝のあいさつ。いえ、午後から出 社してるから、とかいうのではなくて (スミ マセン。しつこいのでやめます)、前までは 「どこに行っても、誰に対しても(キライな 相手にでも)、あいさつするのは基本。 いっし ょに働く人間として当然だろ」と思っていた のですが、最近これを意識してしないときが あります。また、対戦ゲームでも「ハメっぽ い技を連発して、ケズリでフィニッシュ」み たいな、昔は自分が「それで勝ってうれしい んか、と思うパターンを自分で用いることが 増えてきました。対戦ゲームが上手にならな い人が取る、最悪にして酸悪なパターンか否 かは別として、やはりガマンできないときが あるのです。おそらく、ある程度、痛い目を 見るか結果を知るかで、「水」すなわち、とり まく環境が変われば、治る、と思いたいので すか……



★人の性格が変わる、または 変わったといわれるとき

先日、話をしていたら、どうも相手と話が かみあわない。どうやら相手は「国の谷のナ ウシカ」を知らないらしく、ちょっとショッ クを受けました(ちなみに彼は21歳)。今ま で、「うる星やつら」を知らない人間は、何人 かは知っていたのですが、昨年「ナウシカ」 の作者がつくった映画「もののけ姫」が大ヒ ットしたというのに……うーむ。

さて、その「ナウシカ」で、「木々が毒を出 すのは、汚染された水のせい。キレイな水を 与えたら毒なんか出さない」というくだりが あるのですが、最近この言葉に妙に納得する ことがありました。先日、僕の人生……とか 書くと、なんかオオゲサですが……で何回目 かになる言葉「お前、最近変わったな」を、 友だちにいわれたのです。

だいたいこういうときに「変わった」とい われるのは「性格」でしょう。30年近く生き てきた人間が、そう簡単にしぐさやクセなん て、変わるモンじゃないし。知り合いにも、 クチャクチャと音を立てて食事する人、人前 で平気でゲップをする人 (これは僕もやる か)、などかいますが、「きっとどこでもするん だろうなぁ」と思った時点で、今では注意す るのもあきらめています。

少し話がそれましたが、では、性格が変わ った原因はなんなのでしょう? 少し考えて、 僕が出した結論が「やっぱり水が変わったか ら、もちろん、実際に飲む水、「H,O)のこと ではありません (笑)。

「前はやらなかったことを、最近は平気です る」というのを、恐怖にも似た感じで自覚す

流通の鬼かまやんが斬る! PS業界大人の話

鎌田重昭

★中古販売問題を 考えてみる(第4回)

風のようが場か楽器でなりました。 三映画 温といって、3日本に3分率(24 日間かい 日か落るという音音に、たたんを緩かい日か とくなる。 巻き内配という音合に、たたんを緩かい日か よところが、このたころの原準地方に、やた を保かし日か然とかたと思うといきをりまた 家くなり、そのうえ突然回か等のようじを極い な気をなってまる。 我の悪人は大きりまた の彫りかさがはやる。 石粉は別に、と体調を 日かずい後やかり、すまかの、後いかさがはやっますの、後い 日かりでい後やかり、そうないも、ケームのよぎで 日前を見なくたいた。ケームのよぎで 日前形でないかから

前回はTVゲームソフトがおもちゃとして 登場し、玩具流通で育ったために、ソフトウ エア=著作物としての地位が確立できなかっ た、というお話をしました。しかし、中古の ソフトが商品として流涌するようになるには、 おもちゃとして扱われたからという理由のほ かにも要因があったのです。だって、おもち ゃの中古専門店なんて、ないでしょう? 以 前、「たまごっち」が話題だったときに玩具流 通と裏流通のお話をしたのを覚えています か? 簡単におさらいすると、おもちゃは流 行にあまり関係ない商品と、ブームが移わっ たらまったく売れなくなってしまう商品とに 分類されます。このまったく売れなくなって しまった商品を専門に扱うルートがあるので す。こういった商品は「バッタ商品」と呼ば れて、パチンコの骨品や特価セールの目下高 品として流通します。仕切り(卸価格)は定 価の2~3割、商品によっては定価に関係な く数十円から数百円といった値段で取引され るものもあります。

ファミコンが「リゲーム機のスタンダード としての始後を確定して天下院をとは大手前 は、多数のTVゲーム機が附場亡者を狙う機 に敗れた機能がパッタルート(感応剤)できるでの戦い に敗れた機能がパッタルート(感応剤)できるでいるました。これが、インの目玉面 品などとして、けっこうよく売れたのです。 このあたりでいクルートが「レゲーム関連 高材を扱い始めたワケですが、もう十年以上 も前のことでする。

こういったルートを母体として、本格的に 中古ソフト流通ができあがるにはもう少し時 間がかかりました。任天堂はファミコンを発売するにあたり、独自の流通ルートを開拓しました。トランプや花札といった、それまで 住天堂が生力商品としていたゲーム系の問屋 を中心とした切心会という組織を作り、流通

をコントロールしたのです。 主義、今では歴史書では一条担いの根拠メーカー というイメージがあったので、ハントリート トミーといった大学玩具メーカーと扱い合っ イで風景道を「映画することが国際と、カートリー 力等的もあったと思います。しかし、観光す したから、東温光道といが上入れルートを持って いないも広が生みたいとだったのです。最近 和企り出来が、イントリートを持って いないも広が生みとだったのです。最近 和企り出来が、イントリートを持って のは、日本のよりには入れられるお 高に出来ります。となった。

油はあまりずくありませんでした。 ファミコンが大フレイクして需要が一気に 増加すると、初心会ルートから仕入れられな 地りました。なにせ簡単があればあるだけ突 から定能で買ってきて、プレミアムをつけて 販売するといったお店もあったくらいです。 ここで温度したのが多方面にコネクションを サラバットでした。

デンバッタルートでした。 これらの中間流通は、表面上は二次問屋と プラックマーケット的な特別を呈していまし た。ちにファミコンが信かると知れると、 現足以外のバック業者も大学して参入してき 被電品が専門だったをそか 被電品が専門だったところなどなど、多様多 がの実態が振まりました。現在のドリケーム の部形に力を入れている某大助カメラ奈円 あが参入したのこの呼で、明計、カメラの バッタルートから固付が確保できるようにな ったので、ファミコン売場を始めたのです。

こうしてゲーム関連流通は複雑怪奇なもの にと言っていきました。さらにファミコンソ フトの発売数か多くなるにつれて、売れるソ フトと売れないソフトの格差が広がっていき ます。近過が複雑に貼れ上がっていますので、 述清布理事人かなりの景となります。

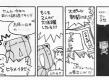
一般のおらちゃと異なり、単低が高いゲー ムソアトは下手に増えていると受命的な場長、 となる可能性があります。原位が5千円とし ち自本で50万円ですからね、これが10タイ トル、20タイトルと増えたら・・・・普遍のから かっ屋さんだった大変な事になります。ま あ、売れなければ高ってしまうので、扱いは 生質食料品を守まか。ことでいクタルート が本来の(?) 力を回接して、不人気ソフト の課題ルートができあかったのでき

こうして特価ソフト等門マーケットができると、中古ソフトがこれに乗り入れる形になりました。粉心会からの正規レートの販売店ではメーカーさんとのお付き合い上級スない。ような最高もにに加りました。海やからの逆線入ソフトや1つのカセットにたくさんのゲームが入った全な海販店。ゴビーツールにコピーソフトといった危ない語名と登場した。一条準備を指す場合なお店を見れました。

■任天空独占体制(?)に正面から反旅を翻すメーカーも登場したりと寒流通はますます 複雑さを増していきます。こういった歴史的 背景があるので、中古問題はそう簡単に片づ



イラスト/世野博士







が必要なのだ!

















多E!!







そんな

お姉さんは















PSの放送はピアキ・サイショー、保管! な存産式を持えて、能入学を背象の!Pを結合こむんじゃると男らしくもで叫ぶ、PS 及びゲーム全数を置する資料に対送りする、PS、ゲーム中心の何でもあり式管器ゲージであります。参加の血は耐味、バガキを 買って、保か来して「保いで」あっておきが定じてよった入るだけ、なんでもフリです! バガキを見いてみませんか?



さてと、ゲームショウも終わった しばらくは大人しくしてようかな? なんて考えてる貴方! そ・れ・は あまいあまいあまい! から一い!激辛。カラカラ砂漠。















触み込んでデータにして ロ D一ROMに保存って手もあ りますが.

正直なところ……最近自分 は何が楽しいのかわかりませ ん。ゲームにも積きてきてる 気がします。学校も直白くあ りません。何となく毎日を追 こしています。 イロイロる どーでもいいことが増えてき ていて、このままでは「生き てる。こと自体ガミーでもあ くなってしまいそうで 一ムのキャラとか、歴史上

の人物とか、現在も残ってる 人とか……そういう人だちの 外に扱いにどうしても近付け ません。こんなんでいいんで しようか?」埼玉県 幸運着 人たけど、いつのまにかひっそ リと歩られていたのね、人でも 排榜水石: 人はなんのために「生命 のか。なんだか倫理の授

と思ったら大田田 軍の様ですが(笑)、これは一 悪災もおまってるし 大古の替からいろいろな人 へ近しとその関係とか何ってい が考えてきたものすごく大事 な問題です。でも……これと のコスチュームとも相関とかは いった経験はでてません。そ れは結局、その人ごとの人生 は、その人にしか得らないか 乳口もパッチリ製出して多し らだと思われます。人間、生 まれたとき、育つときの環境によって様々な書き方が毎に 付きます。確かに現在も自分 の命が危険にさらされている 人は無いです。なによりもま 「生み残る」という きる。の前段階で通報らなく はいけないわけですから。

なんだと思います。次に勢く

なれるモノを探すためのブラ ンク、休憩。辛く禁しい逆境 から始まります) ですが、 - 単版以下京和な世界を自分 生活していくのも、日 此い抜いて下さい。EDは とりあえす考えるのはやめ きましょう (学) ておいですか? 最近本棚に

\$ Life, IMMENDICANOUS E. SOMPLANOREZ 47 幸いというか何というか すよ、労和落を買ったと終えは BORKA DE RAOL うな比較的裕衡な社会で生ま れ育った人間は、その段階で ロポコン 「生きて」 DETAL

内さん:情(なるの

一ムで遊んでたりす

リマの味きれたような気がした

34.

あいり一人さん:ボイス系の 本物はあまり曲にお伏がないので







LINOSTA

ん:田りますよね、最後

PSを読める、を基準に考え

チメルバ味か入益! 以来、買いにいくたび に買い占めております。あんまりうれしいん で電解N84でも同じこと書いた(笑)。 ただいまN84の「実況パワフルプロ野球5」に上 ハマリなんですよ。このシリーズはいろんな機種で 出てるけど、やっぱNB(版が一番アキかイイからt 手がふるえるほど(美)楽しいのよ。まあ、い

ると思うけど、人によって打ちやすいコ るよね。で、同じようなことは、女の子の好みにも っない? 俺の場合なら、少しキツめの要情 コが好きだね、比較的。上原多香子 (SPEED)なんかまさにそんな感じよ、いつ見 「鼻作」はイラスト見ただけだか)。しかし考 えてみると、野蜂は「好き」=「それに強い」、女の子 の場合は「好き」=「それに買い」。同じ言葉なのに思 味が全界違うよな(笑)。





















机の上にはフィ

























265 : @3/41# 260: 遊物の姓人。 紅門竹類 245:矢度 235: RATA 200 : 75EED

太一、いわさゆーし、東本夕夜、香月 りん、●121 パー子、●115 かへ え、月子、ともの、古月齢色、初あた あ、辻観景水、●10 仮解 変等。 知月報号、カジサトコ、●16 クラ ゲ2号、藤野ケイ、連瀬県 ●100 ザ2号、勝数ケイ、連周州 ●1形 十個久也、藤神等式、ちった人 ● 設性あゆら、逆五皆太、釈得智 D-DA 89 SATONI. K456. 異変まゆ、●% オ 質之、液療機能、自引後者、バタ13 匹 ●35 うに、小面まり、わたなへ つとむ、水泉巴、杜油利、エドウフ、 素格. ●60 HAPPY, SRR此方. 用

助う、えんぜるほーい、遠藤和 時、即き、スペセのは一ト、 asset そ、タカハシデェン、人一も、成業料 株、日向アキラ、大和規略、天楽士 次、●75 くさかべゆかり、初生程 セ、万倉沙院 高標整子 大規則セ 世月二月、いふじニウ、●70. リるじ な、水料水体、砂砂原、白芹、甘木 かっち沙耶、麻里等籍主信、小児市 子、なみなみ、●65 DDT、株太郎 果製基29号、Yuko T、うに頭、石井

月朗行物器 有久算



ます。お話の続きを作って下さ 文章で)。採用された作品には10 ポイント差し上げてます。今回 の時時切切りは3月17日。延甲行法。

イメーロイラフトと英物由リ ●所図までの初らすじ:キュブ リソの森の日ローチィンと大陸 前文明の構図所得システム=キ ユー。この2人 (キューは外見 は人間。よくできた機械?らし (4) と間線者として形立つこと になったボクことうムダス。依頼された物クエストがギルドの 展だったことが呼吸、軟管され

将門を労けることに、 しかしそ こをカジャラーン帝国の帰土症 が急襲する。水クは田本守るか めに、概以を決意、ヒューと共 に影響へと楽っ込む 剣化したヒュー=隣尾の剣レ ガスロゼアと共に、正面から絵 地に実っ込む! 点系の相によ り、兵士たちが次々と吹き指す

されるように遺を関ける。多分 まだ、何が終こったのか明って いないかろう。 この際に……指揮官を止める。 \$5550000 t 7 -

- 左斜的30度、はい、ソレくら いです。このまま資金……しか ----3秒後にコレまでよりも 密度の高い程度は原型によっかり 「ボクラを止められるレベル?」 ーギリギリですー

ガキット ズワット ヒューの予想を裏切り、ボク ラはあっさりと止められた。力 がぶつかり合い草原がえぐれ る。一かなりの術が上掛けされ ました。さすが本時と何ったと ころでしょうか? しかが致し ますか? 囲まれたら……ある 82度の地位は報告しませんと-「水体までは? あとどれくら

- 8525ランリート (約500m) と いったところでしょうか? 前 力に見える部隊の中央と思われ ます。……こ主人様、来ます! 右と左から高レベルの地土が健 近、一枚運動士と思われます。 「何かと思えば他の光辞は子供

「甘く見るなドーファン! 我 が軍の抗災階級をカンタンに突 声材けて来たのだからなり 立ちふさがるように、表現の 動士と責任の騎士が集に誇った こちらを見つめていた。





買う人の気持ち」と「テレカに興味ないけど欲しく しに親た映画「PERFECT BLUE」が思い ほか楽しめた。ある意味、秀作ですよコレ。もう

キュラ・ハイライト」と「パンプ・マッピング

200 : MEMIZAF, LL05 185: #ML TOMY 190: 49856 175: 広瀬 186人、 瀬山たみ S·保税, 有 意思あづみ、機関 181: 995. NAKO. 9354 155: 四部5月、えんむまる 151: GIRRE Anse 145: 北西原化、小林田介 リンチンチン

210:田中村門、柴田助子

佐伯宗士の

205: £EPA

220: 株人

140: 世際にたか、前るカバ 135: めもるん、深明経過 130: 報明機構, 山口27年

質、蛋月、粒干、ひよこ、春飲、株本 兄弟をうってザメ人物 は



4+ KO33.

さん:大マニアなのに

-T'(30-1-98

ひたいんなまね.

▲神奈川島 海豚あい

らさん:大熊田昭好き 好きですから、彼、

ネコ、それもアリです。 28%

\$5°2 56 FF

▲ 2000: III E 羽月季韶 ▲大阪庁 団宮五月さ ▲千葉県 恩一葉さん ん:研究すると参外な

で買う! でしょうか?

RR 26 ▲大阪府 って抜いて下さい。

發表所 bizhantaki 1548 3to es are mee 67-1-7 (\$10) 67-1-7 (\$10) 1-631-961-77 · \$3.16.63 145. miles) Being Cott, schot

Bir Hilliam ▲東京都 Noma+小 野さん: そうはいかな

▲埼玉県 9244号さ なので組合の手です 黎陶。 T 101 - 83e5

:不思慮ですね+

(性)メディアワークス DPS4ct/A

も 替取サーム お母様へ。 が滑いくぐみ T-7314 ケュムかい 5 / W TE 6 したいので 学校を体まれ

おれ 存むださら ロコッカナル。

Otte tent Zante Ediet

Garmetann,

ンガラックマ 日・女子のみ

THE PROPERTY PROPERTY

Fine Property of the con-for the constant of the con-section of the con-

17# 10An ## (+ Tya)

▲大阪市 ゆあさるる

さん: 物がみまれたら

さん:見られてますから、きっと。

アトさい ▲北部首 禁金切断 ▲広島県 てこてこ さん:見られてます さん:いくら……お 国中日でもいい。

純生まがら ▲三匝県 東本夕布 さん:届きます。 も1と7は治療で

体制度で独引した「天政」を買いました。実際やってみると制度なんとかなるもんで、なんだかんだ言いながらもクリアレモレた。思いのが他からかったのの意図でしょうか。 最来にはどうやって近されて最近を扱う力が考える部分を出まれ、かなり未完で楽しんできした。アラン=ンゲームクリアしたのってんしらりだ。下手すると「マリッもら、以来 から、いや。ころところ急にリッグマイデモヤス。これは国は「報告する」で発出も経過を持ちました。

物いて扱いて、ハガキです

報告機能会とこれを必

無限コンポがある

▲神奈川県 和月原牙さん:20回 いた部分が言ると……さらにいい ... AUTLITUA

超お手軽な読者参加RPGか普通のハガキでブレイ可能! ナイツオブナイツ、 「組士力 ちの機能の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人=MVPには、15ポイン トをプレゼント! ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです! 白出席は超 高いから、MVP狙いは大変だけど、かんばってみてね! こればんと。

HP、つよき、かしこき、 ₩(こ すばやさ、こううんの5 参加したい うの能力に包括イントを 人は

り分けます。総力値の 合計が25ビッタリならO K。26より多いと失格に っちゃうから注意な **mw(北)** - 株士系, (2) 魔術の形の2つから選択 (もっとこだわりたい人 は右を読んで職業を選択 操作にそのチャラの性核

とか、似然絵なんでのを 書いて、漢って下さい 表文形の規則を与いた! 自分の住所、氏名はハカ 株・BA 監督は除動に キの宛名物に書いてい ないと掲載できません。 キの総名側に書いてくれ

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載さ れなかった人も大チャンス! あ、でも採用さ れるには何か設定とかを無いてくれないとダメ かな? MV Pは無条件がけど、他は熱く力の 入ってるヤツを選んでしまいがちです。 今回募集のクエスト52は古代シラギ城のか くりの説解きです。シラギ城は伝説のからく 師、フォン・リオウ・ゼバンの手による克根 の作品。随きれた耐酸や施設には古代ローゼラ

(1) 職業を用意しました。能力 値と解析の上、お祈みであ

別下さい (関連に関う他の の美数字を振りばOK)、なんかどこかで見たこともも そって人はするとボクだけの内臓にしてね。 ORPGOMENTALE STORE HPとつよきの動画は高くないと本味 の修力を見様できない、防御力もそれなりに高いわか

カケナけい ●尚士とは少し渡り刀を作り設士、力よりも罪早さが 求められる。技で観音な人たち、打たれ間、そのが領点 ちからだけでなく、 、すばやさも攻撃力に関係する。か

P.A. ●帯性能、すばやきが衝撃、気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ間後、タリティカルも出すことが 可、ある程度HPがあった方が色。 AUT. ●台で散を得る。 波瀾な柱の使いち、つよさよりもか ころ、ずはやさか大車、かといってHPが少ないの ・・・・、水が練術士の親レベル研究を唱えられる。数

終分をとれると中途平勝にしかならない (接代明) 火薬を使う物学者 … つよさよりも、かしこさが大 単なのでほとんど別問と変わらない、ただ、一見はな いモノの収集! スか少ないのか特徴、長期間に同けて

IPはちょっと多めに。 - 大の開発士 水の検索 ※摘住士 ●ポイントけかしこさ、副性質の確認性い、クエスト

内容から想像してそこがどんな場所がことって会職 性を使い分けることが重要、大山での輸いに大吊て拡

ンの宝が狙っているという伝説のみが残され、 現在に至ります。今回、第一の種と呼ばれる額 し低層への入り口が視然、観光器により発見さ れました。当然守護神(ガーディアン)システ ムは生きたままです。深層部を調査、そして富 を手に入れて下さい、選択は3つ。①法王の髁 育から採集開始、2楽王の社武宏より採集開始 コカナイライの顔兵場と呼ばれている場所より 探視開始、能力値やクエストNOとは別に数字を

探察開始。東方僧やウエストNOとは別に数字を 記入して下さい、未記入はコンダムで決定され でしまいます。 変法館です。 締め切りは、次号本館(72号)発売日の4月10 日 保証押款(3 ーコケー名に「DP S ざひ」だけ でOKです。さて締め切りの開除上、次の号。 してその次の号では発売が間に合わなくな ています。なので、今日の募集は次の次の次発 你の75号発表となります。わかりにくくてもう

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★ 第72号 4月10日発売号 (第69号発表+ 2075日中部地) 第74号 4月24日発売号 (第70号発表+ 第78号会属集)

第75号 5月22日発売号 (第71号発表+ 第79年分募集)

今回のあて先は「DPSど52」 Average a

\$5,00000 ●特別士よりも例の発動までに時間がかかるのが女 点でも攻撃力に絶大、これも顕独の後、分けが必要。 かしことの他にこうう人も音楽な研究となる。

●かしこさが塗装、十つよさ、こううんも必要、程度なるモノを成することが可能、多少なら対対性も、だか でノを成することが何姓、多少なら次別戦も、たが ・はっきり言って検問クエストには向いていない。

M:甘葉性い ●かしこさ、こううんの物性が必要、物が成功すれば なりの効果を実施さできるが、ミスも多い。 STATE TO ○ MRC ●個なる教士、教室に打ち持つ、土の指示が使える。 ちから、かしころ英方が必要。 ロー寺

●信義のために売ねるカタナ使い、火の帰雨が使え ちから、かしこさか必要。 基省 ドー本名 ●型たれ深いけど、クリティカルも出せるカタナ保 い、風の砂砂が使える。すばやき、かしこき、こうう

1935/41

た関鍵を容換して終う。かしこさ、こううん ●自分で作り上げた人形で物を収算する。かしころ、 すばやさ、こうう人が衝撃。 ●ESP使い、HP、かしこきが興味. ******

数上系 階級協議の2つから開業を高いのに比べ て、スー3が参加機能をあった。他のませか。 ランスが、とても強いです。アドバイスが少ないのも 上記版だから、イロイロ教徒を入れて応募してみて さい、MVPを収るのは大変です。 次のページは67号募集分の発表 るでしょうねぇ 一ロッパですかねぇ?

學數以DP5.

太一さん:

▲坊玉県 卯月郷飲さん PSやってくれるといって

▲大阪府 成計料2000 元

▲波賀県 歴知のさん: 中 人公モテールの法則ですか

BOTTAT- SAY 9.99 say BELLET,

 「契約の「ど」大賞」:今、意力の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大鼻裏! ゲームに関することでも目覚でも、たんでも3K、おもしろくなくても、心に訴えるモノの方れば、開発してしまいます。提供されるとなんとのポイント! 文字数12/12/12、2/52マ2/25 新しいガチを大寒裏中! 今回の存祀は上の作品です。こう して男爵士の友情は深まっていくわけです。あ、くれぐれも恋ないかへは行ってしまわないように(笑)。2人、仲良くして下さいね。























































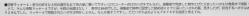














く抜きってから、ちょっとお音を 務み、ベッドに構じなって、コン トローラを掘り、ゲームをしなが ら振りにつくのが他の至高の快楽 です。しかし……こういった暮ら をしていると当然、仕事がある そかになってしまって……現在無 順、ブータローです。社会人とし て仕事とゲームの間立はどうある べきか? 床班ライター様の個別 をお用かせ下さい。東京都 にし きの表を含むこ

展こういっす、自設会ですが…… 京部ライター様って言われても… オレラもブータローみたいなモン う:この人いくつよ……って22 歳 ---・まだまだ若いしなぁ。 ち:やり遊せますな。 度:まあ、(注) がいい例なよう

に、基本的に床部ライターは通常 の仕事が出来ないから、ここにい る人間なワケで……そんな仕事と ゲームの両立についてなんで誘れ ち:もっとチャンとした人生相談 系のページとかへ質問してみるの

う:でも……そんなことで悩むな とか、バカにされそうだよ。 * 810 HAZARD 2



魔:そうだよなぁ。仕事とゲーム どっちが大事なんだ! とかキツ インと言われて、

ちことりあえず、仕事しながら 始端しながらゲームするのに必要 なのはガマン……かな? 度:ただただ終末が見たーいき ってプレイしてるとガンガン徴収 になっちゃうからね、次の日のこ とはキテンと考えないと、 う:考えないと床で寝ることにな ち:かといってゲームライターだ

ってそんなにカンタンになれるワ ケじゃないですからな。 ほ:いつも明日を考えて、大人の オレは出来ないけ サノギアス・の2枚日が……人 うしても解析いきません。 なんて

添んは際になっちゃっさんでしょ う?」2022年 新海帯争さん アレはアレだと思うんだけど、 履:オレもアレでまあ、納得。と いうか、後半もダンジョン行って 最深端でお話が強んでってシステ ムのままだったら、固有名詞の意 **地の関係できたかったモン、また**。 クリアしても利らないところたく

ゲームソフト激論座談会

ち:私、お金ないんで借りてやり 度:借りてでもいいからプレイし た方がいいぞ。最近のRPGで総 もキャラが立ってる作品だし。キ とはダンにベタ情れだしね。 4: VLUFS.

魔:ううん、さみ、

0:4-1 #21 B: 4-1 AA1 「味噌の人は「パラサイト・イヴ」 やりました? どうですか? 似 んでるんですよお、買おうか・ レビューよりもあてにしてるんで 教えてねっしお明石 大郎なさんご ちこと、女のコからかと思ったら 男のコからでした(笑)。 際:でもなぁ……あてにされても なみ…・困っちゃうよなみ、この 中で現時点で「PE」さわったの

うくうむ、まだだ。 ほ:理解点ではまた。質り予定 ち:ちょっとやったす。過能は束 めずに現代を舞台にしためずらし **URPGとしてなら、楽しめます** 魔: 基本的に・・・映画。かな、信 さていえば「バイオ」のようにA CTTCUMMBEX. - BTY 一ムオーバーっていう恐怖感がな いからね でもまあ、そうでなる

し味しさがあるから……買ってソ ち:スクウェアの末で、赤水的に パランスはきつくないですしな。 魔:何徳が一緒に使わないっての もなかなか変わっててOK。ムー

ピーはとんでもなくスゴイした。 ち:あ、ふたつ気になることが… ち:鼻の穴があるんですよ。アヤ に、いくらリアルったってわざわ ざポリゴンで鼻の穴指かなくても アレだけはどうにも……あと、初 のポリゴンよりも製品版の方が丸 くなったし、あと、走るのが遅い。

もっと早く走れり 度:うむ、そうね、確かに プライズの取り方のコツを考え て下さい、神像川県 マシンさん 魔:プライズってのは、UFOキ う:まあ、コツもあるけど……欲 しい他にはとにかくお金。

ち:盆見財力ですからな 魔:そうやってゲットしてくるか ら杭の周りが奴積さんの国に-・うつさくく キュたつくてカナ ュウたくさんのくせに 度:キー! ピカチュウにカワイ (三: 私、担当サイターだった人妻 イんじゃぁ! ピカ(オレ30歳)!



左右60

お実い 4コマは楽しければ勝ち! ルール無用の悪党もOKで す。DPSとはゲーム専門は最強の4コマ搭載誌です。 ネタを思いついたらハガキで送って下さい。ガンガン4

コマを載せちゃうよ! 載せるといいでしょう。 (魔) 3コマでもDKなんですが) 88 粉末無集由! 例のようにハガキ (1枚1作品) に天地 Manual を右目mの大きさで聞いてきてください。もして イスな作品が送られてきたらPSの収益無べー 方の作品が輝きます。毎日、作品のクオリティ はバッチリ上かっているので、スペース機得は

ドンドン増える? しかもその場合、イラスト 採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料

と同額の商品券もプレゼント! スゴーイ!

















を 日本



ピラいっことじャー ▲北海湾 魔性型さん:あ すよ、ポス酸に行くまでが

彌ol piji bet

透明室さん れまた阿慕朝市です。ク アレた人場を依にも



Sの第一作のデキが感かっ たですからねぇ



千米県 使用地子点

Water cad

します。

人: クリア研の対象

▲千田県 沙田/下-か

さん:編集的近辺では

いないんですけどねぇ。

CORPO POLICIONA CONTROL MARINE CORPO CORPO

Partition Inch

▲型知長 京府転撃さ

A:価格を下げて欲し

S70(0さいう機能ですか、こいつの初期型はリ -ジョンコード(地域規制を掛けるプロテク ト)を外せるらしく……。調べてみたら私のも初 期望でした。ラッキー! さっそく外しちゃおー -GO! 大人の楽しみ方だぜ!

てなわけで、ちょっと嬉しい最近です。 いいよぉ~と布教しつづけ1年、(ち)の周囲のコ ーザーも5人ほどまで増えました。最近困難の dts-DVDですが。(ち)もかなり気になります。 ソフトのない現在でも、バイオニアのDV-S9か こっそり対応しているらしいです。ちょ

っと高いけど……。 加えて、対応アンプド も必要なことですし ね。とりあえす私は ダイナ (お店) で海 外版のソフトを物色









"To Heart: ついに公開になりました。「表」存植化計画から のお付き合いでしたから、もう様分なモノです。何はさもあれ、 本当に嬉しいことですよね。

(AVENUE) SEASON THESE STATE (ALACT, CON-個人からは「大正知り」かりこく楽しみです。 このケーム、タウンズ筋からの副院みですした。 楽しいでする。 しれませんが・・・・。「大説舞」の1,000,000階のダンジョ おくて知さるかもしれませんが……。 いくは大変でしたか今回は? 「2」をプレイしていないので気になります らとは、「ミッドガルド」に制作、国際のポリコンケームの変力はいかに? 見た見には割とイイセンいってますよね。ティファみたいな格闘家がい .. ただ、テクスチャーとかはまだまだといった感じですが.

「アコンB」って、上で書いたパンゲーは予定では現在発売中ってい うしゃないですか、「大阪海地でがに、古家中かたし大学 早ま、チェックしないといけません。あとは、発売製造の「アドヴ アンスド大戦地」に起席得ですね、今回はどんな感じなのでしょうか?グ ラフィック周りの印象では、何代のMD間に近い雰囲気がしますが マクいえば「ブリゆめ」の発売も近い人ですよね。PS版より快適そうな ので楽しみです。グラフィックも試得できそうですし。

 日日はホントにSSが大正作ですね。「さくら大覧2」が
 ングリフォン2。「ドラゴンフォース2。「スパロボド王地
「ギレンの創物」「ヴァンバイアセイバー」でな場じですかね。5月は着
 、6月は「ラングリ」・そのたは・・・・ですが、ところで、セガロニ四部 VF3」か「FV2」に出ないのでしょうか? 気になります。 ちなみに (ち) の「スパロボ・サブキ人公はリアル系 (N

T技能付)です。主人会はスーパー所なのに、これって、 でしょうか? おかげで、中華中間なチャラです。必中 中MMETは前ものでしょうか? ----とか、SPが少ないから-----とか、なにかとトホホなやつ です。モビルスーツに果れないニュータイプって何?

たら難しくて1面もクリアできませんでした。しかし、

ムの船が落ちてしまいました。リハビリに「ロックマン X4」でもとプレイしたら、家の定クリアできませんで さて、「ゼノギアス」も発達クリア、いた、正直二 した。ほんの1年の間に のノフトにここまでいマルとは思いませんでした。 ちなみにエメラがは「夫人パーション」より「子供 パーフョン」の方がよいですなぁ。もう夫人になっ しょ」を忘れてました(ギャルゲー田味)。



▲學知能 缶さん:ありますよね もありますから (34) 70) · F919*-(510

▲福島県 イテヒサカ ▲符品店 エガム:良くできてま とか申りませんか?

たよね、マルチで 745-6 VF 6 = with the

▲対策市 ポリ子さん: お焼き人は 11414-127





ARES





応募実施は、下記のグイス の答えと、影便委号・住所・ 氏名・性別・年齢・職党・質

















大体500円とか、経済的な上に乗しいのでOK なのでした。栃木県 ナンテースさん 宝石系は上を見るとドキドキしちゃう 以前です。というか、戦場のお金を使い込 銀行保盗したりしちゃうので。 あま を借って、単紙を張り付けます。スツと常 ちゃんと拭いてあげてます

類われない

Patt











うのがありそうです。
TOPEN TO A
State of Street



好きなときに書く日記















alke a the or il

















▲粉水原 めもるんさ





このページに付いているハガキに、欲し い賞品(P179のプレゼント記事を参照) の番号と、アンケートの回答、オモテ面 の必要事項を記入し、50円分の切手を 貼って送ってください。しめ切りは、4月 9日(当日消印有効)です。たくさんのご 応薦をお待ちしています。

Vol.69

①「ウィザードリィ リルガミンサーガ」ポスター 中級級子(學知识) 開放帶大(納因素) 官并裕也 (地王帝) 加高纳条 (北京市) ②「ウィザードリィ リルガミンサーガ」特別ジャンパー 品本明的 (数知時) ③「ウィザードリィ リルガミンサーガ」クリアファイル 加米森人 (新州県) 茂木製恵子 (千華県) 奶菜菜 (約50所) 北村地之 (東京都)

丸山町種 (acast) FREEROAL (assets) 潤川貴仁(兵庫県) 測西立夫(大阪府) 石川洋介(中國県) 江口会一(広島県) ④「ウィザードリィ リルガミンサーガ」テレホンカード 山田末行(長野県)小人里道駅 (1994年) 平新一(大飲得) 加藤後正(茨城界)

久保寺崎客 (山形県) (全/ボンバーマン」テレホンカード 羽質信之 (新利用) 船水線子 (東京都) 巴黎明 (医克帛県) 山田裕介 (別町県) 大莉菓子(兵油菜) 松粉知等(和水果) 橋本由松子 (栃木県) 品川久美子 (韓同県) 成辺矣一 (埼王県) 平尾秀平 (香川県) E TELL ROSE (MEMOR

室秀之 (広島県) 佐々木町 (福島県) 小個千草 (山形邦) 健川祖史郎 (福岡県) FIELDS (BONDE) PASSATER (BRIDE) (40年前(第14年) 原田柚子(学知県) 井ノ元利典(福井県)久保門蔵(東京都) 他10名 ① 個人教授 ポスター 今村高等 (前回席) 界上含文 (広島県)

杉本裕一 (東京都) 金子武昭 (神奈川県) 玉谷博一 (神奈川県) ③PSソフト「ウィデードリィ リルガミンサーガ。 杉本美位子 (千葉用) 初橋いづみ (山町用) 原定人 (他似果) ®PSソフト「チョロQ3」 縣田義人 (秋田県) 松口友明 (長崎県)

台州(10月 (山口州) ③PSソフト「プリズムコート」 田中正典(京は前 時井労一(京昭市)

鈴木さおり (茨城県) IIIPSソフト「ウイニングポスト3: 第四卷轮 (山口県) 物物物部 (大阪内) 用品物件 (邮标用)

[1]今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選 んで番号で答えてください。

① [特報]新世代ロボット戦記プレイブ・キーガ (2) 特別における場合形を設ユナーFINALEDITION-(3) [特報] みさきアグレッシヴ! (4) [特報] アナギ -メモリーズ(5) [特報] アルバレアの/カー脚Lの 型局士たち~⑥[特別企画]パラサイト・イヴ(*) [政略]バイオハザード 2(8) [攻略] 銀巻 3(9) [攻 略]ゼノギアス②[攻略]プシドーブレード式印 [政略]ファイナルファンタジーV(()[政略] 飲久 (7型開2nd Album(3)が83 / エル~ラ・水ー ジュ@[攻略] REBUS@[攻略] 新日本プロレ スリング商場担任3回[攻略]みつめてナイト① [攻略]ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 2彩のラブソング⑩[新作] BRAVE FENCER 武成伝(9)[新作]ダブルキャスト(9)[新作]個人 教授の[新作]プリガンダインの[新作]ツインピ

--RPG@[新作]メタルギア ソリッド@[新作] ヒロインドリーム2 @ [連載] DPSソフトレビ ユー the DEEPER命[連載] 電線P Sコロシア ムの「連載」4色奴隷の「連載」電幣プレイクエス チョン四「連載"ウラワザデータベースの「連載" プリガンダインはじめて物語(3) [連載]電撃コラ ムス@「連載]PSの奴隷@「連載]NEXT WA VE?@[連根]電燈NEWS STATION®[# 裁 電撃ランキングステーション

[2]今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から 1つ選んで番号で答えてください。

[3]購入したいと思っているタイトルを「新作ソフ トスケジュール (p248~p241)から深んでその番号 を、3つまで書いてください。

[4]電撃プレイステーションの購入状況を次から選 んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて 買った

[5]電撃プレイステーション71号を購入したのは どこですか?

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答

えください。 ①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

[7]付録CD-ROM付き増刊号電撃PlayStationD を購入したことがありますか? 購入したことのあ るものをすべて番号で答えてください。 (DD (Vol.39) (DD 2 (Vol.48) (3D 3 (Vol.

539 @D.4 (Vol.58) @D.5 (Vol.63) @D.6 (Vol. 68)

[#]今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしい タイトルを「新作ソフトスケジュール」(p240~p 241) から選んでその番号を、3 つまで書いてくださ

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション事 門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ画PS②プレイステーションマガジン③ HYPERプレイステーション@THEプレイステ $-\nu$ ョン⑤HYPERプレイステーションREMIX [10]電撃PlayStationを購入するときに、どういっ た内を一帯軍押1.ますか?

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事①攻略 記事等金剛化事 (「PSの奴隷」や特集金剛など) ⑥レビュー(7)以無は動(8)式スター(9)メチリーカー

[11]メモリーカードを何枚持っていますか? [12]今までに発売されたプレイステーションのソ フトで好きなものを2つまで書いてください。 [13]過去1年間に、何本のブレイステーションソフ トを購入しましたか?

[14]過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか ①1本②2~4本③5~9本①104DJ+⑤したこ とがない

【15】過去 1 年間に、プレイステーションのソフトを 売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはあり ますか?

①応ったことはあるが、買ったことはない②赤っ たことはないが、買ったことはある③恋ったこと も、買ったこともある④売ったことも、買ったこと

[16][15]の質問で主以外の答えを選んだ方は、答え てください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフ トの本数は、それぞれ何本程度ですか? [17]プレイステーション本体を持っている人は答

えてください。プレイステーション水体を購入する きっかけになったソフトは何ですか? [18]あなたは、自分のことをどの程度のプレイステ

ーションユーザーだと思いますか? ①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー(4)ラ

イトユーザー⑤その他 【19】電撃プレイステーション71号への意見・密想

を書いてください。



電撃PlayStation 71号の読者に贈る

Vol.71

応慕のきまり

欲しいプレゼントが決ま ったら、178ページの注意 書き通りに付属のアンケ ートハガキで応募してく ださい。当選者はVol. 74 (4月24日発売)で発表し ます。なお、アンケート 回答の内容は当道・落選 **に関係ありません。安心** してご記入ください。



7 ひざの上の同居人 ~Kitty on your lap~ ▲女の子に変身できる子様を 野成するSLG。青て方次第 で祭通りもの展験が集しめる (提供:カルチュア・パブリッシャーズ)

SIDEAD OR ALIVE ▲アーケードで人気の3 D対 救ACTのPS版。キャラク ターのリアルな動きに注目! (提供:テクモ)



▲新日本プロレスの有名選手 を始め、他団体の選手も登場 する自動のSPG

2nd Album ▲魅力的な10人のキャラたち との友情を描いた背成SLG の第2弾がいよいよ空場! (提供 メディアワークス)

(提供: ドー) ※ 雑念公正競争規約の定めにより、この経済に福運された方は、この号の他の軽黄に出版できない場合があります。 また、ソフト発売時間の関係上、質品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。









NOëL~La neige~

わせ先:パイオニアLDC(株) 開発事業部 TEL 03-5721-1359





個人教授

ツインビーRPG

メタルギアソリット

了沙克克的

春の新聞譜





う、投げる、そしてゲット・イン

多彩なアクションを使って 什掛けをクリア



まずは、ムサシの基本的な アクションから紹介していこ う。剣を使った攻撃やジャン プなど、アクションRPGと してはお約束のアクションに 加えて、"投げる"というアク ションが加わっているのに注 目。状況に応じてこれらの多 彩なアクションを使い分け、 数々の困難を乗り越えていく ことが重要となる。敵との戦 ▼最後は国転割り、必殺の一撃に、動もた

い以外に、マップに仕掛けら れた謎を解き明かしていくう えでも、これらのアクション は重要な意味を持ってくる。 ナンえば、マップ Fの暗事物 を剣で破壊することで、そこ に隠された何かを発見すると いった使い道も用意されてい るぞ。アクションのテクニッ クだけでなく、いろいろ試し てみることも大事なのだ。

電光丸で改量

ムサンの武器は石手に持った組身の雷光丸と、左手の巨大な西洋側レイガンド。その うちメインになるのが雷光丸による攻撃だ。比較的軽い雷光丸では、ボタン連打による 連続攻撃をかけることが可能。模断りから総断り、そして再び横断りへと連続で挟を総 り出し、最後にはジャンプで勢いをつけた回転断りで向にトドメを刺す。次々に襲いか



まらず砂っ張んで



するのは、もっとも基本的なアクションの1つ。 アクションの楽しさにこだわる「歌鏡伝」 になくてはならないのが、このジャンプ。 谷や輸送物を飛び越えるのはもちろん。足

場から足場へとジャンプで登っていく場所 など、ゲーム中でもっとも多く使うアクシ ョンの1つだろう。場所によっては、移動 する足場にタイミングよく跳び移るシーン などもあって、スリルいっぱいのアクショ ンが楽しめそうだ。敵キャラの中には空中 を飛びまわるタイプのヤツもいるので、ジ ャンプレて攻撃するなどのテクニックが必 要となってくるのかも。

ボスキャラなど耐久力のある動と触うときには、このレイガンドを使っての 攻撃が決め手となる。しかし、巨大なレイガンドを使っての攻撃では、大き なスキが生まれてしまう。相手のスキを見つけてここぞという場面で使って いくことが重要だ。また、レイガン ドを使っての回転割りでは、ムサシ

の周囲にいる敵を同時に攻撃する。 とか可能。たくさんの割が同時に謎 いかかってきたときなど、ビンチの 場面では大いに役に立ってくれるぞ。 その場の状況によって、僧光丸との 使い分けが大事なのだ。





投げる

彩を使った攻撃以外に、動を持ち上げて投げるこ とでも前にダメージを与えることができる。ジャマ な前なら原の下などに投げ捨ててしまってもいいし、 そのあたりにいる別の前にぶつけてやれば、同時に 複数の動にダメージを与えることができるぞ。また 敵以外にもいろんなモノを持ち上げて探げることが できる。マップに仕掛けられた際を解くためには、

この '9011' のアクションが運要な意味を持 ってきそうだ。怪しいと思ったら、かたっぱ 1.からいろんなモノを投げてみよう。



▲地の下へ敞を投げ捨てる。うる さくつきまとっていた触も、こ でもう違いかけてはこれないぞ

●紛を頭の下に持ち上げるムサシ。 **特なわりに、窓外とムサシって**



て投げちゃう。さて、いったい何が終こるかな?

・民間はのアクションを

敵から能力を奪って 戦いに役立てる



より患の深いモノにしてい るのが、ここで紹介するゲ ット・インシステム。敵が 持っている能力を奪い取り、 その能力を自分のものにし てしまえるという便利なシ ステムだ。このゲームに登 場する敵は、ボス以外すべ てにゲット・インできる技 が設定されているぞ。中に

は何の役にも立たないばか りか逆にムサシをピンチに 陥れてしまう技もある。ど の敵がどんな能力を持って いるか、しっかりチェック しておかないとヒドイ目に あってしまうかも…。ゲッ ト・インできる能力は、1 度に1つと決まっているの でゲット・インするタイミ ングも考える必要があるぞ。

Check!









頭のまわりを回るドクロが不安球でイヤッ るなどのパターン以外にも、さまざまな仕掛けが用意され

ている。特にゲット・イン技による監解さは、技の種類が

多いだけに仕掛けのバターンも豊富。そのときの状況によ

って、どの柱を使えばいいかというような判断力が需要に なってくる。どうしても先に進めないような場面に出くわ

しても、あきらめずにいろいろなゲット・イン技を試して みることで寛外な発見をすることができるハズ。かたっぱ しから前の能力をゲット・インしてみるのもいいかも。

にはまずお手に独った間をまる 敵に投げつける。すると、刀が も出た機体の光が物を包み込ん

ていき、別は扱い込まれるよう にして消滅してしまう。 ▶刀を高々とかかげるムサシ これでゲット・イン成功だ。画 面の右下に"スモール"と表示 されているのに注目!

一番のカマットをくした数 MAつけて付けことができるで

投げ"や"ゲット・イン"で 手に入れた技で謎を解け

ップに仕掛けられた数々の顔を解き明かす "誤解き" 「武震伝」の大きな楽しみの1つ。ここで紹介している ように、前を投げて

スイッテを押したり ガンもどきで悟を作





ガンもどきで向こう岸の丸太を撃つと…。 意外な使い道が隠されていたなんで!

本格派アニメーションAVGが誕生する!

SCEIから、今までのアニメーションAVG の常識を覆す、「フルデジタルアニメーション AVGシリーズ」が登場する。第1弾はこの「ダ ブルキャスト」。フルポイス・フルムービーで

全編がイベントの連続なのだ! 今回はキャラの魅力的な表情を追いながら、秀逸なシナリオやシステムに迫るぞ。







物語に集中できる快適システム

その瞬間きは主人公になる

OVAに迫る ハイクオリティで 展開する驚愕の ノンストップアニメ AVG

前述の「ダブルキャスト」をはじめ、このシリースでは 現在4作品のリリースか予定されている。やるドラと 名付けられたこの作品群は、ブレイヤーが実際に「からニ 演じる」AVGを目指して作られている。その内容も単な るアニメではなく、重厚な「ドラマ」ばかりなのだ。

6個 ダブルキャスト







ある日主人公は、記述を失ったか女・麻曲 と出会う。当人公には トモニという。一日の良い 女の子がいるのだが、 次第に五由にし恋かれ でして、一麻由の記憶 を何とか取り戻そうと 富智さる主人公、しか

実際する主人公、しかっし、麻由が記憶を取り 戻したその時、彼女はい。ファンタジックな











皮女の記憶

「やるドラ」シリーズこと本 作品群はここで紹介した49 イトルが同時に発表された。 発売時期も、6月、7月、10 月、11月と、短期間に《クオ リティから考えると驚くべき 超ハイペース!の) リリース となる。そして、ストーリー のは、どれもが超ハイクオリ ティ(見てわかる読者も多い ころ)のアニメで構成され テーマを持っていること。 ればもう、「期待するな」とい

98年一衝撃のドラマが幕を開ける!



189

大学生活と家庭教師、双方に関わる魅力的なキャラをチェック



大学生活を楽しみながら、6人の高校3年生の 家庭教師をして、無事大学に合格させる! 期 待の育成SLG『個人教授』。今回は6人の教え 子との出会いと、大学の友人たちを紹介だり

49

運動、ルックスとすべてパツグン。

6人の教え子たちとの出会いのシーンを公開!!

家庭教師を体験できる育成SLG 「個人教授」だけど、実はゲーム開 始時の教え子は、いとこの週1人だ け。他の5人とは、ゲームを進めて いくうちに出会うことになる。さら に、一定の条件を満たすことで初め て、その子の家庭教師を依頼される ことになるのだ。ちなみにこのとき、 家庭教師を断ることもできるぞ。



▲実際的は冬体網されるためには、主人公 にも一定の学力が必要とされる。他は他は



主人公のいとこで、小さい頃はよく 一緒に遊んでいた。選の母親に頼まれ て家庭教師に来た主人公を、先生とい うよりは遊び安だちとして見ているら しい。明るく活発な性格で友だちは多い

(主人公の経母さん)からの電話 で、家庭教師を依頼される。

の私立文系大学を次望している。



さらに管産家の | 人線だが、本人に はそれを暴にかけたところはいっさ いない。ただ、人知れず悩みを抑え

温と温の母親に信頼されてい ると、文化祭に招待される。





楽しい大学生活を送る

スケジュール実行中に、なにか と誘いをかけてくる大学の友だち。 彼らとの付き合いも、ゲームを楽 しむうえでは非常に大切なもの。 ここでは、そんな大学の友だちを 紹介するぞ。



大雷甲弓

ていると、彼女がガールフレン



吉村由美子 主人公が体資系・ナンバ系のサー クルに所属していると、彼女がガー

ルフレンドとなる。明るい性格だが 喜然喜楽がハッキリしていて、気に 入らないときにはズケズケとものを 言うという困った一面も、全般的に スポーツは好きだが、トレーニンク 的なものは嫌い。



れることも多く、本人はかなり気にし ている。マイベースで、非常にのんび りした性格。マンガとインスタント食 品、さらに寝ることが大好き。

志望は理系の大学。学力 は低くないが、勉強中に寝 ちゃうのが欠点。





たちにからまれていると 助けてくれる。



山代有希 父親は合気前首場の餌範。なんでも

順ごなしに決めつける父に反惑を持ち、 ボクシングを習っている。性格は男勝 りで、ちゃらちゃらした女子高生や個 柔不断な男が大雄い。



大学を志望している。基本



その恵まれた美貌を生かし、ファ ションモデルのパイトをしている。 のためか、少々高飛車、絵画など芸術 全般に興味を持ち、将来はアーティス トになりたいと考えている。







落らし。 勉強は苦手だが、イタズラ 好きでクラスでは人気者。何かと優秀 った姉と比較されるのが悩みで、姉 と違う大学に進学を希望している。



仲属が企画したコンパで

姉の沙切と出会い、家庭教 節を依頼される。



ション王の大学を希望して





主人公の先輩で、

たまに何の前触れも

主人公の同期で、大学には遊ぶ ために入ったと公言してはばから ナンパな遊び人。コンパの メンツが足りないと いってはよく主人公 を誘いに来る。どう にも彼女ができない

のが悩みの確だとか。



を使うことがとにか 、将棋両好会に所 履している。 将棋以 講義があろうと、主人公を誘いに

主人公と買期。マニアックな趣 味の持ち主で、主人公と酒を飲み ながら語り合うのを何より楽しみ にしているという変 わったヤツ。見たと おり温和な性格だが、 変に押しが強いとこ

ろもある. 高坂武



幻想大陸

モンスターを召喚して操るルーンの崎十の 力を使って、広大なフォルセナ大陸の覇権 をかけて戦うS・BPGI

モンスターの力で大陸を統

個性的な5人の君主のうち の1人となり、フォルセナ大 陸の覇権をかけて戦うS・R PG「ブリガンダイン」。 大陸 の統一を果たすためには、よ り多くの、優秀なルーンの騎 土や強大な力をもつモンスタ

一を配下に加える必要がある。発売直 前の今回は、ルーンの騎士やモンスタ の持つ特性に合わせた戦闘方法など の覚えておきたい基礎知識と、モンス ターのクラスチェンジについて経しく 紹介していこう。



一ンの騎士が操るモン

スターたちは、拠点となる 城で召喚できるのだが、城 ごとに召喚できるモンスタ が違うことを覚えておこ う。また、モンスターを呼 び出すにはマナ (離力) が 必要で、強いモンスターほ ど多くのマナが必要になる。 このマナの最大値は城を手 に入れることでアップして いくので、なるべく多くの 城を手に入れよう。





召喚したモンスターたちは、編成フェイズで ルーンの騎士の部隊に組み込まなければ、戦闘 に参加させることができない。部隊に編成でき るモンスターは最大で6体まで。また、ルーン

なのだ。

の騎士のバラメータの一つに「統 履力」というものがある。統履力 とはモンスターを自由に提るため の力のこと。編成されたモンスタ −たちのコスト合計値(強いモン スターほどコストがかかる) は、 統魔力以下でなければダメ(それ を誤える編成は絶対に行えない)

実際の戦闘では、ルーンの騎士やモンスター などのユニットをプレイヤーが操作して、戦う ことになる。このとき、ルーンの騎士の統務節 囲を把握しておくことが重要。なぜならモンス

ターは銃魔範囲の外に出てしまう と、能力が著しく低下するからだ。 できる限り、ルーンの騎士の統廃 範囲内でモンスターを蹴わせるよ うに心がけよう。また逆に、敵の ルーンの騎士の統廃範囲外にモン スターを誘い出して、攻撃すれば

比較的楽に倒すことができること

も覚えておくと便利だ。

このケームでは、それぞれの モンスターの特性を考えて、部 隊を編成すると有利に戦闘が進 められる。たとえば、突撃部隊 としてジャイアントやドラゴン など攻撃力が高くて、壁として も使える部隊の後ろに、遠距離 攻撃や支援用としてケンタウロ ▶モンスターには スやフェアリー、エンジェルを 配置するなど、自分だけの最強





ケンタウロス特

どんなに強いモンスターたち も、毎年不得手というものがあ るので、長所を生かした戦い方 が勝利への近道になる。たとえ ば、ドラゴンは骸が一直線にな ったらプレス(直線上のユニッ トにダメージを与える) を使う とか、足の速い飛行ユニットで 敵のルーンの騎士の足止めをし ておき、おとりを使ってモンス ターをおびき出したりするのだ。として使おう。

CHO 0050

20141 000-000 01-781



低いユニットの壁

方的に敵を攻撃

クラスチェンジ ラングア・ブダイバー このゲームでは、ルーンの騎士はも: 一ンの騎士はレベルに関係なく、条件

ちろん、モンスターも経験を積めば、 レベルアップすることができる。そし

さえ満たしていれば(例えはメイジに なるにはINTが船以上必要)、別の系 アレベルがINIX Fになる毎に、クラス: 終へのクラスチェンジもでき (ファイ チェンジをすることが可能となる。ル・ター系からメイジ系へなど)、さらにあ MI CHEST WILLIAM

るクラスでレベルアップを5回する と「クラスマスター」になって、別 系統のクラスになっても元のクラス の能力を引き継ぐこともできる。ま た、モンスターのクラスチェンジの タイプは、同系統の上位モンスター になるランクアップタイプ、同系統 の上位モンスターのうちから選択し てクラスチェンジする分岐タイプ、 クラスチェンジにアイテムを使う特 殊タイプの3つだ。ここでは、特殊 ケンタウロスやワイバーン.

ゴーレムなど、ほとんどのモ ンスターがこのタイプに当て はまる。しかし、何段階までクラス チェンジアきるのかは モンスタ 一の種族によって適うのだ(ケン タウロスは2段階、ワイバーンは 3.9時、ゴーレムは4.9時など)。



のクラスチェンジだ。

▲もっともオーソドックスなタイプ

ジンヤドラゴンなどは、こ の分岐タイプ。このタイプの 大きな特徴は、分岐のさいに 炎や冷気、風や大地といった属性 を持つようになること。能力的な 差はほとんどない。







下で紹介している悪魔族や巨人族だ けでなく天使族も、この特殊タイプに なる。このタイプもはじめはランクア ップタイプや分岐タイプのように、レ ベルがID上がるごとにクラスチェンジ をしていく。ただ、最終段期へのクラ

スチェンジのときに、特殊なアイ テムを使わなければならないのだ。 この特殊アイテムが手に入られる かどうかはプレイヤー次第だが、最終 段階へクラスチェンジしたモンスター の力を考えればぜひゲットしたい。



タイプについて詳しく紹介しよう。

適い移動力を持ち、魔法での道: 彼の魔法攻撃は、クラスチェンジ 距離攻撃を得意とする。その反 する度に非常に強力になってくる で、攻撃力と防御力が低いとい のだ。また、最終形態であるリリ う弱点を持ったモンスター。悪魔: スになるには、デーモンをレベル





















悪魔族の最高位モンスター。

白魔法だけでなく、青魔法も使 いこなす万能タイプで、まさに 退強のユニットだ。



ら繰り出される恐るべき力は、どんなものでも破 壊する。どちらの最終形態も、神の名を冠してい るだけあって強力だ。



腰布を付けただけの、みすぼらしい姿をし た巨人。この時点でも攻撃力は高い。



攻撃力や防御力など、全体にパワーアップ したので使いやすくなっている。



値力的にはギガンテスとほぼ同じ。こちら は白属性が知わっている。





ティターンがクラスチェンジした姿。特殊 攻撃トールハンマーの成力がすきまじい。

ンビーRPG」。今回は、注目のス トーリーと気になるデートイベン トを一気に紹介していくぞ。

ナミが附るコミカルタ ッチの話題作「ツインビー RPG: もいよいよ発売間近。

今回はストーリー中盤である3章か バステルやウ ィンピーたちを 救い出して合流

した主人公とツインビーは、行方不 明だったライトをついに発見! そ して、いよいよ本格的に事件の謎の 究明に取り組み始める。

ら5章までを一気に紹介だ。おなじ みのキャラクターたちの大冒険から、 新たな「ツインビー」ワールドの魅

> ▲ライトを心配するあま リ思わず涙を流してしま

▲棒物を倒してどんぶり

島に平和を取り戻すのだ。

力を感じとってもらいたい。

事件の核心に近づ いていく主人公たち は、さらに情報を

集めるためメローラ神殿を目指すの だった。この4章では、事件のカギ を握る謎の霧の正体などが少しず つ明らかになっていくぞ。



突如どんぶり島を包み込んだ謎の霧と次々に現

れる怪物たち。ツインビーたちは、この不思議な

事件が起きた原因を究現するための旅に出るが…。

お参りの力工事は、自動的はモード はいりました。 まことに数字なが UNG CATTER CURLET. J

▲メローラ神教を目指す ▶主人公たちの行く トに巻き込まれてしまう。 る凶悪な怪物たち!

の入浴シーンを目撃

先々で待ちぶせしてい

点ん・・・表布よいか、 あの小便がいないのなら 若葉の簡判はもう決まったも同っ然! 」 選ばれた者のみが 入れるメローラ神殿 で、主人公とツイン

ビーは、メローラ姫から事件の裏相を明 かされる。そして、霧の影響に苦しむ人々 を助けてほしいという姫の頼みで、レン



4所の料剤者ワルモン情 士が主人公たちを拡襲! ゲ鳥にワープするのだが……。この5章 ▼シーズとサリュートの使用機「ブラック では、レンゲ島で出会うシーズやサリュ 一トたちとの触れあいが描かれる。 ▼どんぶり息を救いたい気持ちはみんな回じ。





この「ツインビーRPG」の大きな魅力 の1つに、女の子たちとのデートイベ ントがある。ここでは、3章から5章 までに用意されているたくさんのデー トイベントの中から、特に印象的なも のを紹介していくので、要チェック! 普段はあまり見せることのない、女の 子たちの意外な一面にも注目してもら いたい。

A, thiseche



まかった・・・ ありがと、てんけき。 なんかな、きっとてんけきが来てくれるんじゃ ないかって思ってたんだ あたし・・・。」 ▲バステルファンにはたまらないイベントた

習除の途中で立ち寄ったチューリップの村で"オ バケ屋敷 と鳴される空き家を、パステルと2人で 探索することに、オバケがとっても苦手なパステル は、屋敷に入ってからビクビクして落ち着かない様 子。ここは、男らしく彼女を守ってあげれば2人の

仲がより深まるかもしれ ない。キミならこの状況 で、どう行動する?

◀ちょっと気になるパステル のこのセリフ。もしかして、 もしかすると……。





マドカとは、マドラーラ を瀕突できるぞ。ほかにも、 ンドでデート♥ ジェット 料理が得意(?)なマドカが コースターや観覧車に乗 特製スペシャルクッキーをご ったり、ベンチに座って ちそうしてくれたりと、楽し

ほのぼのした雰囲気



いひとときを過ごせるのだ。 ▼マドカ特製のクッキー。お 味の方は……17





▲銀絵車の中でマドカと2人っきり。 ドキドキ●



Ens chit-RE-1-204.

ちょっと大人の雰囲気を感じさせるサリ ュートとデートする場所は、夜明け前の浜 の条りがする海辺に応って見る朝俸 けはムードたっぷり。また、このイベント では、サリュートの本心を聞くこともでき たりして、とっても魅力的なデートが楽し めるのだ。

◆静かな沢辺でちょっぴり大人のムードを味わえるぞ。



195



カプラングデモ人が

4つの視点変更システムを詳しく解説!

状況により変化する | 視点を使いこなそう!!

ついに、『メタルギア』の視点変更シス テムの全容が明らかになった! 通常 の "潜入モード"の画面は、斜め見下ろ し刻の"俯瞰場点"だということは前回 で紹介済み。今回は、通常視点から各タ イプの視点に変更するための条件を始め、 各モードの状態を再チェック。どのよう な場面で使うのかを検証していく。





ソリッドの視点

コントローラのホタンで任意に変更できる"主競 視点"。ソリッドが立ち止まり、前後左右を確認する ときに使用される。

俯瞰画面では把握 しづらいマップや 特定の場所を詳し く調べたいときに 使うことになる。た だし、この視点のま までは移動はでき

ないようだ。





4視点がソリッドの 世経へと定わった。 周りの地形など、じ くり確認できる。

背後を確認

ソリッドが、柱の陰や壁の縁などを背にして立っ たときに表示される視点。ソリッドの立つ位置や環 所によって、自動的に切り替わる視点である。カメラ

の角度は一定では なく、ソリッドの 立っている場所や 回りの状況が一番 見やすい位置に視 内が察るようにな っている。 この明 点により、緊迫感 あふれるシーンか

楽しめる。





▶背後の状況がわ かるような位置で カメラが困念され る。壁の色の状況 が確認できるよう な視点になるのだ

排水溝や戦車の下など、俯瞰では見ることのでき ない場所にソリッドがいるときに現れるのが、この "イントルード"である。この視点の状態で、ソリッ

Fの体を左右に動 かせば、同時に視 点も左右に動かす ことが可能。だが、 体を動かせる範囲 には閉界がある。 そのために °主観 視点* に変更して 広い視界を得るこ とも可能だ。





◆対車の下に繰り 込むソリッド。そ の動きに合わせて 根点も数率の下へ "午間" と基なり 移動ができるのだ

▶周雨の下からの 模様、概率の下に いれば、数に発見 カれる可能性が少 なくなる。動の形 a smista si















ろって覚えにくい名 前ばかり。まだ名前 と顔が一致しないと いう人も多いかと思 う。そこで今後の紹

介記率のために今一

度おさらいだ! し

っかりと覚えてれ、



本編の主人公。本人 にあまりやる気がないの なんでもこなす反面。 得度分野もない。



法法な演劇技術枠の保持

生。友人間士の離れ合い



友人からの国験も厚いモ デル推薦枠の候補生。普 的はみんなの相談のとし て親しまれているが、自 分の悩みは表に出さない



音楽が大好きな歌手提 行動的でスポーツ万能 中の候補生。いつも作 なダンス治療枠の何 のことはかり考えてい 心の中では女の子らしく る。感受性が強く、感情 したいと思ってはいるが つい口よりも先に手が出 の起伏が激しいが、怒る

回明らかになった2つの新システムを紹介

SSアイテムとは、スペシャリ ストに装備させることで、それぞ れの育成能力に効果を与えるアイ テムのこと。SSアイテムは数多 く用意されており、スペシャリス トのスキルを上昇させるなど、様 々か効果を持っている (人のス ペシャリストに2つ以上装備させ ることも可能なので、このSSア イテムをどれだけ手に入れるかが 育成の鍵になってきそうだ。



マップでSSアイテムをゲット

▲各SSアイテムには出現条件があり、それ ▲手に入れたSSアイテムをスペシャリスト を満たすとマップ上に出現する。あとはマッ に装備させる。どのスペシャリストに装備さ プ移動コマンドで拾えばOK。



スペシャリストに装備

せるかも重要になってきそうだね



スペシャリストがパワーアップ

▲SSアイテムの「潜在能力」を装備したと ころ。このほかにも、様々なSSアイテムが 確認できる。どんな効果を持っているのかな?

ップ上を歩き回ろう! 見事探し 出すことができれば、女の子との 関係値がアップするぞり





▲調査を受けたら、依頼表をもとにマップ上 ▲見つけた徐が本稿と思ったら拾おう。あと ▲物を拾った時点で自動的に依明主の元へ。 から探し出そう。マップ上には似たような品 で拾い直すことはできないので、とりあえず 本物なら依頼主は大喜び。しかし佛物だと、 が3つ落ちており、そのうち2つは偽物だ。



全部見てから決めることはできないのだ。



関係値が下がってしまうのだ。

鋼鉄のガールフレンド

416 ► ¥6,800 ►MC(12092

ズとは異なる新しい「エヴァ」がここに!



人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」 のオリジナルエビソードを描いた A V Gだ。移植元になったのは、去年ガイ ナックスからウインドウズ版が発売さ れた同タイトルの作品。こちらは多く の「エヴァ」ファンの熱い支持を受け たが、今回のPS版も、そのガイナッ クスのPS巻入第 | 弾ということ もあって、クオリティは折り紙付 き。気になる内容の方は、TVシ リーズ第8~13話間の外伝的な 物語だ。内向的な主人公・碇シン

ジと謎めいたヒロイン・霧島マナ を遊る物語を、OVAを見るよう な感覚で楽しめるぞ。一度でも「エ ヴァーを見たことがあるならば、ぜ ひともプレイしてほしい作品だ



名の多いアスカ。ブライドの Vや映画では見られなかった 育外な一面を領別見ることが できるはず……

かわいいのひとは、今まで 他人に好かれたことがない (と思いこんでいる)シンジ は



エヴァの秘密にかかわる事件で1人の少年が収容された マナは少年と面談があるだけでなく、その不審な行動のた めに様々な疑いをかけられる。その真相とは…

証の物体限来の翌日、シンジたちが通う中学に転校して

きた霧島マナ。彼女は転枝初日からシンジに対する好意を あらわにする。かつてない経験に書びを隠せないシンジだ が、彼女の行動には不審な様子が……。マテの無邪気な笑 顔の栗に潜む謎とは? そして、2人の窓の行方は?





アスカは、シンジに好意を寄せるマナを指 底的に振う。その憩度は、女としての意地と プライドとも思えるが、一方でシンジのこと

を真剣に心配するそぶりもうかがえる。

マナとシンジの仲を巡って紡がれる つの「エヴァ」の物語…

②GAINAX/ProjectEva. ・テレビ東京 ②1997,1998 GAINAX

是<mark>是了顺</mark>沙水小小小小小

人と魔法が共にあるファンタジー世界を舞台に、「光の一族」を代表する主人公の

春予定 > V5.800

▶ V5.800 ▶ 税条社 ▶ MG(705/200米定)



POINT

戦闘は3つのオーブの組み合わせが重要!

各キャラが暗話で行える行動は、 「バトルオープ」を組み合せせることで自由に決定できる。バトルオープとは「移動」、「攻撃」、「策定」、「策定」、「第二」では20年までもので、「ターンに3つまで延み合わせて行動できるのだ。例えば「勝卦の大数半を削してのとットまでラエイや、(位第十3年)でのとからなどが、またが勝ちとこととができるまな物勝ちところとができるまな物勝ちところとができることができることができることができることができる。



POINT

キミの行動や戦闘結果により 「精霊」とうブラブに

プレイヤーの取った行動や電影は 果によっては、報酬マップ終了後に 機能でたちとの「密愛バート」に入るこ とができる。そこで特定の検定と会 放を行うことはり、その数の 交を振わることができるのだ。この 需要バートは、美術なグラフィック に加えて有名所領によるフルポイス で展現。より一層検証とおこの情報 入することができるぞ用。



一番では、の気になる 3つのボイントを大紹介! 発的をかした5人の概念と6に組っていくか格が S・RPG 「確認

契約を交わした5人の構御とともに載っていく "本格が" 5・RPG 「精健 型処。しかし、5人の制御はいずれっかわいいなの子ばかり、しかも、主 人会が貨の魔法の力を発揮するには、彼女たちとの情報原体を寝を上げてい かなくてはなるない。 正統のファンタジーS・RPGでありながらも、 売受 SLGとしての魅力・原本組織おこのゲーム、久々の総合となる毎回は、 総勢を完整など、強いなる3つのがよりを最近しているできる



神宮寺三郎夢の終わりに

423

名探偵・神宮寺が新たな事件に挑む! 待望の最新作が早くも登場!



「ザッピングシステム」を始めとしたさまざまな新要素 を取り入れて、前作「未完のルボ」で新たなスタイルを 確立した「探偵 神宮寺三郎」シリーズ。ここで紹介する 最新作「夢の終わりに」では、前作で好評だったシステ ムがさらに改善され、 国際的な新フィーチャーもいくつ か追加されているぞ、今回の記事ではそんな新しくなっ た部分にスポットを当てつつ、注目のゲーム内容を詳し くチェックしていくのだ。

ゲームの主要キャラなぞ

ここで紹介する4人の主要キャラは、シナリオの分岐ポイン トでプレイヤーキャラとして選ぶことができる。最初は特賞寺 とは子がけだめ、シナリオの第七とほんの2人も、現場を前に

ン の紅色、神宮寺 春彦の三男。父の意 忠に反し、大学卒業 後に進米、アメリカ で探偵のノウハウを 身につけて帰国し、 探偵事務所を開く。 在米中に参き込まれ た事件で、漢子の西 人を死に追いやった

ス語、スペイン語を 使いこなす才を、ア メリカ留学中に恋人 を殺されたことで神 宣告を憎んでいたが 日本で再会したとき に接宮寺が取った行 動の東京を知り、彼 の助手になる。非常

30年の配発所を持

つペテラン刑隊。正

郷地が強く、人情に

める、英語、フラン

▲車機能の窓から、車の訪れを感じる洋子。に優れた直感力の特 ナニに、慌かしい日友から労働の電話が……。 ちす

の持ち主で、徐えず 冗談を言っては周囲 の雰囲気を明るくし ている。30年間ずっ と第一級の地方では 報してきたが、定定 が近いせいか、 最近 ▲女性の選続失踪事件を追う原想は、*2/1 くなっているらしい 今日の事件の役割



費、水田封除に何が起こったのか?

大学受験にことごと 〈失敗し席人生活を 送ることが決定して いる。落ち着きのあ る地とは対象的に、 活発で思ったことが すぐ傾に出てしまう 性格、だが関係の仲 はすこぶる良い。あ ▲長しけな影情で幼の部屋に立ちつくす事 に、接査に参加する

水田由香の妹。

より便利になった「ザッピングシステム」で 4つの視点から事件の真相に迫る!

ポイントでプレイヤーキャラを変更できる。このシステムによって、推査に参 加している主要キャラごとの異なる視点から 事件を迫うことができるのだ。本作では分岐 ポイントに製造するとシナリオの進行チャー トが表示され、どのキャラのシナリオをクリ いるぞ、さらに、今回の物語には、おなじみ の主要キャラ3人に加えて、第4のザッピン

グキャラ、永田美貴が登場! 依頼主の縁で ある彼女が捜査に加わることで、より深く事 件の真相に迫ることができるのだ



◆本別式は神宮寺で*A*のパ ートをクリアすると、進行チャートが表示され、SIの主要 キャラで同じ"A"のバートを

新システム「D-MODE」で 新システム「D-MODE」とは、シナリオの

前日に神宮寺が事件の核心を推理し、解決へ の糸口を描き出すというもの。ただ、ここで の指理はすべてプレイヤーにゆだねられるた め、プレイヤー自身がそれまでに得た情報を 類りに影響を巡らせることになる。つまり、 自分で考えて捜査を進展させている実践が得 られるのだ。仮に間違った推理をしても、神 宮寺からのヒントを聞いて何度でもチャレン ジできる。結果として、プレイヤーが事件の 流れを把握できないままシナリオに置いてい かれる、ということがなくなるぞ



されたら、「D-MODE 成物の会団」接 理しないと検察は抱まない



本編のシナリオとはかけ離れた雰囲気の、コミカルタ グラフィックでユーザーを緊閉させたショートストーリー「謎 の事件第」は本作でも健在。今回は「神宮寺福」、「洋子福」、「鶏 野福」の3つがあり、神宮寺編と洋子編は事件の謎を解く推理 ゲーム、飛野郷は刑事が使っている専門用語(?)を開めたし たクイズになっているぞ。 コミカルなグラフィックにはさらに 磨きがかかり、内容も一段と手強くなっているのだ

ナリオを始める前の小手調べにチャレンジす るもよし、ハードボイルドな雰囲気に息がつ まったときに角抜きで終ぶもよしのこのモー ド、3つの中のどれかをクリアすると、ちょ



クの中に、別を紹くヒントが 隠されている。 ちょっとした 情報も見過せない。





コミカルなアクションゲ

"火消しアクション" 技術の枠を集めたハイテクビルで火災が発生!

この「ファイヤーパニック」は、パワフルでたく ましい主人公、マックを操作して、炎に包まれた ビル内の火を消して回る3D・アクションゲーム だ。とはいっても、プレイヤーの役目は消火活動 だけではない。ビルの中で暴走している管理ロボ ットの破壊や、返げ遅れた生存者の救助も大事な ポイント。閉鎖された部屋の中で、これらの要素 が開助に絡みあい、スリリングなアクションが繰 り広げられるのだ。もちろん、ゲームを盛り上げ るアイテムや仕掛けもたっぷり用意されている。



バラエティーに富んだ ステージ機成に注目し

ゲームの舞台であるハイテク ビルは、全部で15のゾーン(ス テージ) で構成される。 麗で柏 かく区切られたフロアや、無赦 の車が置かれた駐車場など多彩 なステージが待ち受けているそ



COLONY WARS 美麗なグラフィックが魅力 3D・STGが登場!

5 28

書が導く戦いの結末(欧米で高い評価を得ている傑作「コロニ

ーウォーズ」が、ついに日本上陸! この ゲームは宇宙空間を舞台に、与えられたミ ッションをクリアしていくタイプの3D・ STGだ。用窓されているミッションは含 計でなんと70! ミッションの成否によっ て、次のミッションの内容とストーリーが 変化していくマルチシナリオのゲームにな っているぞ。ゲームの開発は、3 Dグラフ イックの技術に定評のある英国シグノシス



▲多彩な実践を使い分けての附属は迫力過点 | 味 方機とのコンビネーションなど多角的な攻撃も可能

針が卵出、さらに日本接発療にあたって、 ナレーションなどの音声は、すべて第一線 の洋面本価値によって吹き替えられている。 キミも宇宙空間を思いのままに飛行しなが ら敵と吸う、迫力の戦闘を体験しよう!







70ものミッションがプレイヤーを待つ!

味方の輸送船や宇宙 ステーションの原準。 数将校の指揮、味方戦 艦の先導など、用意さ れているミッションは 実に多彩、粉磨のテク ニック以上に、プレイ ヤー自身の緻密で的確 な戦略が重要になって (30th



クッキングファイター好



勝負を決める! 燃える料理ACT見参!!

無線の仇。料理界に 君郎する味魔王を倒す ため、旅を続ける熱血料理人ハオ。味魔王を見つける俳 一の手がかりは「白い髪の女」だけ。その「白い髪の女」 の行方を追うハオの前に、今日も味気王の配下が立ちふ さがるのだった! そんなシリアスなストーリーとは裏

物に、 熱いギャグが高齢の「クッキングファイタ 一好」。ゲームは、今回紹介するクッキングパトル (ACT/(ート)の合間にギャグ作製のストーリー(AVG パート)が展開され、進んでいくのだ。

アタシと簡素だよッ!!!

かれていく。料理は得



こよなく愛し、常に美しく意図は る舞うことをポリシーとしている。 た、かなり無口で、必要なとき以外

を数十倍に高めるといわ

能の料理人。その料理の能は、ハオギ 味四天王を凌駕し、味魔王に匹敵する しかし、媒次と登場してアドバイスを その後が……(笑)。スゴいのか、ハ カなのか、よくわからない人物 なぜ、ハオのピンチを助けた

ちも、このゲームの魅力の1つ。今回は味 魔王配下のフォウと、ハオの手助けをする 謎の料理人・味影をメインに紹介しよう。 また。下の2人、ウイキョウとハッカクは フォウと同じ味躍王配下の四天王たち。ウ イキョウは食べる者を満足させるためなら 手段を選ばない男で、ハッカクは頭のなか まで搭除なヤツなのか



MACIDUAL SHOCKING

バトルで作り上げる究相にして至高の料理の 数々(笑)。そんな料理の199月を見ることがで きるのが、この解釈(?)のおまけモードであ る「超聴名楽媒 (COOK BOOK)」なのだ。 もち ろん料理の完成図もちゃんと見ることができ るぞ。ゲーム本編中のクッキングバトル後に 人な味の学行等なのか想像するのも楽しいぞ かしたら、この「影響名葉譜」を参考に ハオたちが作った料理を本当に作るこ とができるかもね

▲▶見たこともな

いを理が、いっぱ

でも、やっぱり無路 かな(美)。

うなぎの肝と姿象で誰の宝玉

群かる観たちを表した料理。 Handoteop, the 罪い命う財たちに見立てた うなきの変者、演出・株とも

204 @1998 NIPPON ICHI SOFTWARE INC

申し分のない料理。





5 21

求したボクシングゲームが参議!

本の腕だけがキミの武器!

過去、PSで発売されたボクシングゲームは、 シミュレーション性を前面に押し出したものがほ とんどだった。だが、この「ダイナマイトボクシ ング」は、爽快感を重視したSPGとして作り上げら れているのだ。まるで格開ACTさながらの操作 で業曜なステップを踏み、そして上段・下段パン チと◆キーの組み合わせで、実に36種類ものバン チを使い分けることもできるのだ。また、ダウン 回数に応じて放てる(ダウン数が増えれば強力に なる)一撃必殺の「必殺パンチ」も用意され、ゴリ 押しだけではない、 鉄い駆け引きも楽しめるぞ



生のパンチの衝撃を 体感しようし

この「ダイナマイト~」は デュアルショックに対応してい て、バンチがクリーンヒットし たときわガードされた場合など それぞれ違う衝撃を感じること





女性ボクサー(1)も登場するのだ。

と魔法の世界/

魔法の炎が空を焦がし、魔物の咆哮が地 にこだまする……。この「ソルディバイド」 は、そんなパリパリのファンタジー世界を 類材にした構スクロールのSTGだ。この ゲームでは、"撃つ"攻撃のほかに、ACT のような剣による*斬り*攻撃もプラス。関 面上の動全体にダメージを与えるボムも、 "魔法"(数種類あり)としてド派手な演出で 表現。世界設定の持つ魅力を十二分に引き 出しているぞ。また、プレイヤーキャラと



なる3人はそれぞれ別の目的を持っていて. キャラによってゲーム展開(ステージなど) も変化してくる。しかも、PS膜では新た なダンジョンで煎うオリジナルモードを追 加、ファンならずとも、注目の一作なのだ。







プレイヤーの選択でステージが変化!?

このゲームでは、各 ステージの開始直後や ポス戦のときに、キャ ラ同士による会話シー ンが挿入されることが ある。場合によっては、 プレイヤー自身が次の 目的地を選ぶ、といっ たRPG的な演出も、

用意されているのだ







ナムコアンソロジー2

一ムファンにはおなじみのナムコ名作セレクションシリーズ最新作

98年(予) ●世紀末定 ▶ナムコ ▶MC(プロック性未定)





うれし懐かしの収録作品4タイトルがついに決定

ルをPSに終結する「ナムコアンソロジー」 シリーズ、その第2項の登場が早くも決定し、 注目の収録49イトかが発表された。今回 のラインナップはマニア語に人気があった件 最も多く登場、ディープなナムコファンな ら太視見まちがいなし」ゲーム昇そのお父 さんやお母さんがしる人は、このページをご 海戦にも見せてあげよう!





「2」収制の4タイトルには、当時の感動や のまなカリジナルモードとけでなく、PS 特別に開発されたアレンジモードも用意され でいる。アレンジモードではダクラフィックは もちろん、ゲーム内容にも手直しが加えられ でいるので、このソフトル本で実質8タイト 地名のサイン・ルースを表現した。









ECHO NIGHT 大西洋上に浮かぶ「幽霊船」が

舞台のサスペンスAVG

|流する「幽霊船」の謎を解明せよ!

名作「KING'S FIELD」などを送り出したフロ ム・ソフトウェアから、プレイヤー視点で展開す る A V Gが登場する。道難事故で行方不明になっ ていた客船、オルフェウス号に閉じ込められた主 人公は、その原因を探り、現実の世界へ厚るため に広い船内を探索することに……。このゲームで はリアルタイム制が採用されているため、朝一昼 →夜のように、現実と同じような時間経過を体験

しながら、脱出のための謎解きを進めていくのだ。

特定の時間帯にのみ発生するイベントもあるので、



プレイヤーの行動を 記録する2大機能

それまでに出会ったすべての キャラクターとの会話を記録す る「ノート」と、行った場所が 自動的にマッピングされる「オ ートマップ」を搭載。両者とも いつでも参照することが可能だ





衝撃のアーケード初登場から早3ヵ月。

気の世界観で統一されている。

あの大人気対戦格闘が早くもPSに登場決 定! 失踪事件が多発する「太陽学園」へ 転校してきた主人公・パツをメインに、総 戦14名のキャラが熱いバトルを繰り広げ るこのゲーム。特能すべきは、根性カウン ター、愛と友情のツープラトン、熱血受け 身といった、個性的なネーミングのコンボ や攻防システムの存在。そして、クリア後 の下派手な演出や、「青春・友情・熱血」を



-ジがMAXになれば、コンポを発動 させられる。ド原子な禁止はまさに圧巻のひとこと。









■バツを待ち受ける4つのライバル校!

主人公以下3人の在 **鎔する「太陽学園」以** 外にも、「パシフィック ハイスクール」「五輪高 校『外道高校」、そして 採に包まれている「ジ ャスティス学園」があ る。それぞれの学校で 強者たちが出番を待っ ているぞ。



SME OVE · 学、管子学生

大将の所着を決めて試合を開始する。 当然、どういう国客にするかでは合 の流れが変わってくるぞ。良く考え て領重に決める必要があるのだ



つまり、いかにダメージを抑え て相手を倒すかがキーポイントにな ノグ・オブ・ファイタ

SNKが贈る対戦ACT!!

数多くのファンを持ち、今もなお高い人気を誇 る対戦ACT「ザ・キング・オブ・ファイターズ (以下K.O.F)」シリーズ。その4作目にあたる 「K.O.F'97」が、ついにPSで登場するぞ。こ のゲームの最大の特徴と言えば、3人 1 却で対数 する熱いチームバトル! 総勢29人の中から、好 きなキャラクターを自由に嵌んでチームを組むこ とができるのだ。もちろん、1対1で戦うモード もあるので、幅広い対戦を楽しむことができるぞ。 また、右で紹介しているPSオリジナル要素にも 注目しよう!



PSオリジナル要素 が見逃せない!

実はPS版では、ポスキャラの "オロチ" が自キャラとして選 択可能なのだ! 圧倒的な破壊 力や全体攻撃できる超必殺技が 魅力のこのキャラが使えるのは、 ファンにとっては嬉しいよね!





国内でもっとも多くのファンを呼ぶ「今 日本GT選手権」が、RCGになってPS に登場するぞ。この「JGTC」では、「フ ェラーリ」「スープラ」など、実際にレース

で使用する車種が多数登場、さらに、ドラ イバーも鈴木亜久田やワイン・ガードナー といった、有名トップドライバーを起用し ているのだ。また、「グランプリモード」で はレースクイーンがムービーで登場、レー スに葉を添えてくれるぞ♥ レース中に改



れるBGMは、安室奈美恵などで有名な、

「avex」のヒット曲をアレンジ使用して いる。軽快なリズムにノってレースを楽し

めるのも魅力だ。本格派RCG「JGTC:

で、熱い走りを楽しもう!



リアルに再現された「GT」の世界し

この「JGTC」に 用窓されたマシンは30 種類以上。しかも、ハ ションといった。マシ ンの調整や、レース中 のエンジン修復など、 「GT」の世界が極限 までリアルに再現され

ているのだ。



HUL DOT 他等できる!



歴代東宝特撮怪獣が総出演!

日本の誇る大怪獣ゴジラが、PS版 「トレーティングカードゲーム」にな って登場! このゲームは、登場する 「怪骸」や、守るべき「拠点」を始め、 様々のイベントまでがすべてカードに なっていて、プレイヤーはそれらを他 って友だちやコンピュータと激しい怪 継バトルを繰り広げるのだ。モードは 2 Pプレイはもちろん、1 Pプレイや シナリオモードも用意、レアカードの 収集やコレクションの交換など、ゲー ム以外の要素も充実しているぞ。映画

同様、ゴジラファンは注目だ!

▲曲力の対決シーン。より多くのカー

Femotion, simplificant,

協力な怪似軍団を結成せよ!



▲長れ回るキングギドラの構造。 ゴジラを始め、 理代東三特衛性域が総出戻しているぞ!

◆機能はすべて高密

度の3Dグラフィッ



▶モスラ(幼中)、#

ク。あの様様たちが リアルに3日化され

ちろん赤を吐く、他 など、ゲーム初登場 の原料もあいず

ぶな! ギャングの指令

[め、目指セギャングスター]

プレイヤーは大物ギャングに仕える屋 われドライバー、次々に従られてくるボ スの指令を、手段を選ばず進行するのだ! 符合を遂行するためには裏の強軍やマシ ンガンの包針、収率での発走など、どん な無茶でもできてしまう。ただしあまり やりすぎると、警察などの税制な追跡に 置い、ついには捕まってしまうことも… ミッションは200以上も用意されているぞ



itty The Kool!

気のサンリオキャラも満載さ **慢伎とキティがドッキンク**

大人気の「ハローキティ」と日本の伝 統芸能「歌舞伎」が合体した、テンポ・ アクションゲームが登場。プレイヤーは キティを操作して「敬頼伎」の舞台を満 じていく。操作はボタン 1 つのシンブル 19計で、従来のリズムゲームと違って舞 台の進行はプレイヤーのボタンを押すテ ンポしだい。つまり窓の指がリズムを作 り出すのだ。2 Pでの共鳴モードも搭載



======== 4 The Legend of Heroes 1&11

月発売予定の3タ イトルと、新館の | タイトルの情報 をお届けするぞ。まず最初に紹介するのは、パソコンで空前 のヒット作となった2つの作品をカップリングした「英雄伝 説[8][」だ。「[」の主人公の息子が「[]」の主人公という ことで、1枚でどっぷりと「英雄伝説」の世界に浸ることが できる。2本日はコナミから発売予定の廃洋冒険アクション

「ドルフィンズドリーム」。プレイヤーはダイバーとなって広 大な海の中の別宝を探索していくというACTだ。「麻雀俱楽 何。は本格的な4人打ち麻雀が楽しめ、しかもストレスなく プレイできるように数々の工夫がなされている作品。そして 「サイドボケット3」は類解なトリックプレイも楽しめる。 ビリヤードが照材のゲームなのだ。





サイドポケット3







パチンコ店を本格的に経営!

バチンコ台のクギの 選整や、従業員の管理。 また、風雲法、消防法 といった法律而などに も注意しなければなら ない。まさに"本格的" な経営が楽しめるぞ。



パチンコ店のオーナーSLG!

分が味わえる本格派SLGがPSに登場。プレイヤーは、バ チンコ店のオーナーとなって店舗の新築や改装、パチンコ台 の出玉を調整したりして経営を盛り

立てていくのだ。業界のトップ



山佐パチスロ実機攻略SLG!

スロSLGが登場。このゲームには、現在のパチスロブームの 火付け役ともいえる名機「ニューバルサー」を始め、「ワイワイ バルサー2」、「ケロケロバルサー2」、「タンタンタヌキ」の 4機種が収録されているぞ。



パチスロ実機を 5格的に攻略し

実機攻略に役立つ、さま ざまなモードが用意されて いて、「小役揃え打法」や 「リプレイはずし」などの *本格的*な練習が可能。





压制级监督 山佐ヨレクション

今回の ネクストは?

え〜当DPSホールを お楽しみいただいて、誠 にありがとうございます。 今回のネクストウェイヴ では、パチンコ経営民バ チスロ実機攻略か本格的 に楽しめてしまう、2夕 イトルをピックアップ!! バチンコファン要チェッ クの内容で、ジャンジャ ンパリバリお届けします。





店のレイアウト、従業員



羅 混 囮 針 沌 し 0 盤 بح 秩 v が 序 た











リアルタイム・アドベンチャー 7月発売予定

FROM SOFTWARE 株式会社フロム・ソフトウェア

最新商品情報をFAXで受け取ることが出来ます。 FAX 809-3259 0753 におかけください。事内が始まります。 - BOXナンバーはく2001 > です。 日本日内でしたかって紹介してください。 ハイスピード戦闘メカシミュレーターアーマード・コアシリーズ・メカラヴィン 次の正治 ARMORED CORE NOW ON SALE ARMORED CORE NOW ON SALE PROJECT PHANTASMA 44,800+10x





可能、前作のマシンをカスタマイズし、新規バ ーツで更に強化。49種のライバルACたちと 戦うパトルアリーナ登場。もう一人のレイヴン を辿って掘り広げられる新たなストーリー。



♥プレイステーション、マンガ界にちょっとだけ挑戦♥



♥プレイステーション、マンガ界にひつこく挑戦♥



このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。 ENIGMA ハイパーガイドブック *-F000-至8 ## 1,300円 エニグマ

ICST KCEIの最新情報をお知らせしています。テレオンサービス TEL 045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL 045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/





不思議な秘石をめぐり、映画をしのぐノンストップアクションが、いま事をあげる。 世界各国に取らばる謎の理地、徘徊する怪物、手に汗烟る死間――。 スリル

と目後を乗り越え、はたしてあなたは感動のクライマックスにたどり着けるか?
●プレイステーション版:6,800円

このソフトはコンピニエンスストアでも販売しております。 ENIGMA ハイパーガイドブック ** Force Self *** 1.5* ENGVA

区37 KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL 045-561-8000 (テレビケーム専用)・TEL 045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp

■社区は本ソフトの無面接接。中口販売は一切計りしてありません。 ■フよの情報には消費を持ておりません。 ■ こむ マークをより *Piss@stace* は核えをセソニーコンピュークエンケテインルトの意料を様です。



株式会社 尤分



銀河万丈氏、難波圭一氏をはじめ、豪華声優陣

介の傭兵から傭兵隊長、さらには一

『類の完全マルチエンディングで何度もプレイを楽しめる!! ◆登場人物は総勢230人、キャラデザインは人気イラストレーター小島文美。

兵種の相性や地形効果・各種魔法による戦惰性あふれる戦 国の騎士へ! 一の熱演で感動のストーリー

イラスト/小島文美

ついにプレイステーションに! ファンタジーファン、SLGファンの魂をつかんだ名作、

界を変える。



展課





剣と魔法、傭兵団、王国の騎士 密なファンタジー世界が、あなたのプレイで自在に展開。

いま、あなたは戦乱の大陸で激戦に明け暮れる一人の離兵。はたして国を安え、 大陸を一つにすることはできるのか、あなたの行動はすべて大陸の情勢に影響し、 ゲーム展開に大きな変動をもたらす。プレイのたび新鮮な興奮と感動を約束する、 流動的なアクティブ・ワールド!

好評免売中 ゼルドナーシルト公式ガイドブック ********* 46771165114

[特にアクションゲーム、ロールブレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします] ※CO開発制に301 インティブミ・インペント, 501 01 N10,000, インターグラフ T02-210

《①高門市以上22~前直位《实際期限2年以上◆特遇/当社衛史により接張、其能年間、黄芩年2回(18次第74名的月)、社保宗衛、後身春・社宅突襲、安全遗传2日前、草間休日世紀,◆株式東延三原上地 ● 四度健康の10年11年以上の一切地域と大阪国際の10年12年12年12日に北京によって10年22年12年12日に10年28







評発売中 ◎6,800円

このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。













■ 参加方法 「Winning Post3」同様の専用ハガキにて、あなたの気のバスワードをお送りください。 ■ 申込期間 1998年2月26日~3月30日(必管)

政略本もスゴ面白い!

Winning Post3ハイバーガイドブック」

配金 KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL 045-561-8000 (テレビゲーム素用)・TEL 045-561-1100 (ハンコン専用)・ホームページ http://doi.org/10.100/10.2006/1



■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。

T223-8603 MATERIZAMINI-18-18







IN STORE NOW!











プレイステーション用対戦格闘ゲーム デッド オア アライ 好評発売中//SLPS 01289 標準小売価格:5,800円(税別)



3D COMBATIVE SPORTS

NEWEST 30 REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE. DEAD OR ALIVE, WHICH IS YOUR FATE? SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE.

OTECMO, LTD. 1866,1951

テクモ株式会社 コンシューマー事業部 〒102-8230東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03-3222-7630(月曜~金曜 15:00~18:00)

リミックスCDシリ



MEKKEN」vs UK TECHNO、世界が解釈した「TEKKEN」の逆輸入が始まる!!

ナムコの腕る史上最降の格器アクションゲーム 「鉄拳3」のサウンドが、ついに世界と手を組んだ。 アーケード版の主要曲をUKクラブサウンド界の 気鋭アーティストがTechno Remix! Rising High Productionほかのリミキサーを迎えて

DigiGrooveが放つ第4弾。 初面特長:CDジャケットサイズステ



「衞富幸宏スーパーヴァイズ!! サワサキ ヨシヒロをはじめ若手テクノアーティスト が結集した DigiGroove第3 類!

Namco CLASSIC COLLECTION



「TOKYOクラブシーンで活躍する 実力派プロデューサー福富幸宏をスーパーヴァイザーに迎え、

サワサキ・ヨシヒロをはじめ、 ゲーム登明期に同時代を過ごしたテクノアーティストが、 それぞれの想いを託してナムコアーケードゲームの代表作をリミックス。 「バックマン~アホアホMix」「ゼビウス~Maximum power oftriple Z80」

「ギャラガ~Feel Like Makin' Jazz」 「ニューラリーX~Checkerd Flag Mix」など、 伝説のゲーム達に捧げるテクノリミックス全8曲。

ゼビウス3D/G+

NAMCO meets UK! 衝撃の誕生から15年、

テクノシーンとともに復活した「ゼビウス」。 そのアーケード版を含む「3D/G+」のエッセンスを RISING HIGH PRODUCTIONS, PWL Studioの協力でLondon Remixした、 ■ DigiBlaave Jシリーズ第2弾。

Battle Trax

ナムコの誇る許多サウンドチームの オリジナルアレンジと、 沖山侵司、高田宗紀、渡辺等など 国内外アーティストの競作で聞る

新たなる鉄拳3ワールド。 アレンジパージョンなど、多種多彩なサウンドで

全キャラクターテーマをアレンジした 「Disibiaave」シリーズ第1弾。



PCCG-00416 定価¥2.854(税抜¥2.718)

ワンダースビリッツのオリジナルサウンドトラックシリーズ

アーケードゲームファンを言語させた 異色階級パズルゲーム「ダンシングアイ」の サウンドトラックアルバムが違に登場!



T&EYTHW 正規原アクションロールプレイングゲーム ブレイズ&ブレイド











毎月のリリース情報がわかる「ケームミューシックスク

3/11 ONSALE

「海辺でリーチ」

CRCP-15520 ¥2,500 (Tax In)

●話類のギャルゲー早くもドラマCDで登場!



☆卒業、個人教授で大当りしている。毎 日コミュニケーションズ* お得意の ギャルゲー期待の商品「海辺でリ ーチ」が早くもドラマCDで登場!! 上記のゲームのサントラ、ドラマ CDも只今ビックヒット中で、「海辺 でリーチ」 もヒット間違いなし!

<CAST> 松野太紀、かないみか、吉田古奈美、 富沢美智恵、永野愛、松尾銀三

CRCP-15521 アンシャントロマン(サントラ)

¥2,500 (Tax In) ●「アンシャントロマン」のサウンドトラック盤登場です!



☆昨年行われた、幕張メッセでの ブレイステーションのゲームイベン トで販売されたゲームの体験版を、 なんと30分で3000枚を売り切って しまったあの話題のゲームソフト「ア ンシャントロマン のサウンドトラッ ク解音場です!

CRCP-15522 『ツアーパーティー』 ¥2.500 (Tax In)

●恋愛シュミレーションゲームのドラマCD!



☆「タカラ」のいちおし恋愛シュミ レーションゲームのドラマCD! メインキャラがなんと16人登場す るオリジナルゲーム 「ツアーバーティー」 のストーリー、キャラクター性 に沿ったドラマ展開します。 <CAST>

荒木香恵、半場友恵、藤野かほる、松 本さち、檜山修之、森川智之、 志智官也、保志総一朗、とべこ-じ、 西脑保, 角田早糖

[Love Letter vol.3] CRCP-15523 ¥3,000 (Tax In)

●人気声傷がファン達へ贈る、声のラヴレター

☆vol.1.vol.2に続く3部作完結編。 人気声停淬がCDを聞いているあ なただけにラヴレターを「声」でお 届けするという、ファンにはたまら ない作品

声極陣も今をときめくキャスティン グでお届けします。 CCAST

久川綠, 宮村優子, 松本製香, 國府田マリ子、松井菜桜子

3/25 ONSALE

「アンシャントロマン(ドラマCD)」

CRCP-15526 ¥2.500 (Tax In)

申世北欧のイメージからなるファンタジーロールブレイング!



☆3Dポリゴンをフル活用したゲー ム内容で、キャラクターや背景はも ちろん、CGムービーもすべて3D で構成されているのが特徴。 今回ドラマCDはムービーシーンに 沿ったサイドストーリーを展開します。 参加声優はベテラン声優の他にオ ーディションによって選ばれた新人 声優たちよってお届けします。

高橋直絡,中山直奈美,中島沙樹。 森本却/子他

<CAST>

『続 初恋物語』

CRCP-15527 ¥2,500 (Tax In)

● PC-FX盤で大ヒットを記録した「続 初恋物語」の ブレイステーション発売に合わせ、ドラマCD解を発売!



ミレーション として話頭を呼んで いる「練 初郊物語」は、プレイヤーが、 小学校、中学校、高校、大学の4つ の時代、15タイプの女の子から初 恋相手を選び、修学旅行という限ら れた期間の中で出会い、初恋を実 らせていきます。初恋の相手は同 級牛だけではありません。教育実 習生やバスガイド、舞妓さんなど、 旅先で出会った人達との初恋もブ レイヤーを待っています。などなど シュミレーションゲームのファンに も声優ファンにもたまらない内容で

☆ゲーム業界初の『初恋育成シュ

<出途声係> 灌本富士子、森川智之、高橋美紀、 平松晶子、橋ひかり、宮村優子、 天野由型、篠原恵美、岩男潤子 他

お届けいます。

『ひみつ戦隊メタモルV』

CRCP-15528 ¥2,500 (Tax In) nnnr

期待の宇宙ものアドベンチャー 「ひみつ戦隊メタモルV」のドラマCD盤!



☆小学生の女の子が凶悪な宇宙人 と戦うアドベンチャー。プレイヤーは、 「ひみつ戦隊メタモルV」のリーダ 一となって、地球の平和を守るとい うゲームの内容に沿って、ドラマ CDが展開していきます。参加声優 もビッグネームぞろいです。

<声優出演者> 大谷育江、冬馬由美、枳谷美智子、 中村尚子、鉄炮爆菓子、若本規夫、 伊倉一恵、野上ゆかな



プレイステーション版ソフト (CD2枚組) ¥6.800 (NED)



- ★ディスク | は月曜日から土曜日まての おはなしです。ちょっと♥なトラブル などイベントがいっぱい!
- *ディスクタは日曜日 / 仲向くなったあ の子とのテートです。何が起こるかは、 果だヒミツ!
- ★ゲーム中の分話は全て、つル音声!! 5人の目の子だちとのおしゃべりを楽 しんてね!
- ★イベントシーンでは、デジタルアニメ を使用!プレイステーション版では、 まさに常用いるレヘルのウオリティ!
- ★人気の「ミコリの部屋」がパワーアッ う原はキミのだめに子守歌まで歌 つて<れるぞ!
- *ミニケームも充実 / 4人間時プレイも てきちゃう名作「かださん」のスーチ ーバーションや、プレイステーション 版だけで遊べる『キャプテンフラッグ』 などなど!どれも自信作はかりです!

かないみか 高棚男紀

吉田古奈美 松本梨香 水谷傷子 西原久男子 折笠煙 こおろぎさとみ 電永みーな 矢息易子 日高のリ子 大谷扇江





15-9VD978881 A #29-1 DEBEGUE OWNER \$49,7900 - 1 BCSS-6-000CFSS B

TM

セルワーク/ (株) ダーツ: 小線久美子

美紀組

応募者全員に ブレイステーション販完全オリジナル



かないみか&高標美紀の トークショー「ここ 抽選で400名様ご招待 5月実施予定。

「おまけCDII」。go トークショー「まごころお茶会」応募券 ■受付銀切日:4月6日到電分まで有効 ■応募方法: 下の応募券 (コピー可) に予約店の庭却を旅印してもらい

(頭印のないものは資格がありません) 住所・氏名を明記の上、80円切手を設備に同動してごジャレコ本社まで ご進送ください。際に予約を消ませている方も、お手数ですが予約したお店で店印を押していただいてください。 ※ ティーバーティ実施地域は東京都内とさせていただきます。当番者には、評範を記載した配待券を発送させて いただきます。 お問い合わせはジャレコ本社の3-3708-4820まで

「おまけCD目」及びトークショー「まごころお孫会」の幕系 DE CD 48

	I IEL		(,		
●お店の方へ ユーザー程がプレイステーション信「スーテーバイアドベンチャー」をご呼呼が振り出、ボデ政ですが認知を押していただきますよう。ご協力を表現しまげます。	氏名	年齢	緻	93		
「まごころお茶会」ではみか組と美配能に分かれてゲーム大会を	する子完です。	Q:54th	美国社会	紀載どちら	t:	7
どちらかに○をつけてね⇒役)CDの応募のみで参加を希望した!	おおはつをつけ	ないでくださ	p. ee	Juto BR		*



文化放送開局45周年記念作品



今日から君が ディレクターだ!!



文化放送の完全協力のもと実現した、プレイヤーがディレク ターとなってラジオ番組を制作するという、業界初のラジオ番 網別作シミュレーションゲーム。要組の企画書作成から台本 制作、ゲストのブッキングとやることはたくさんある。放送はも ちろん全編フル音声で、まさに実際のラジオ放送を聞いてい る感じだ。

1クール全13週の放送終了時、キミの番組は総続か打切りか? 最後までどきどきだ!





6月発売予定!! 価格6,980円

(税別) 初回

えっ!ゲームに CDがついてくるい



2月22日、杉並公会家で開催された「ときどき ON AR 祭り」 の機構が、収録されたCDだ メインパーソナリティー3人の爆撃をトークが撃犯してるそ あんなことや、こんなこと。 番組でやりたいことが、 いっぱいだ!!

ゲストを呼ほう!! 平松昌子、豐鳴真千子、富沢美 智恵、豊口めぐみ、野上ゆかな、 浅田菓子、日高のリ子、結城北昌、 要制能太郎の人気声優勝が実 名で登場!! 楽しいトークで聴取 率アップを日振せ!!



内容充実!! フル音声ラジオドラマ!!

●アイドル提信YOUSMY ●胸さわぎのseason ●昏き夜に宴聞きテ ●怪盗エルフ・リーリィ ●総合身ザンガード

全編フル音声で収録されてるそ!! 脚水は "あかほりさとる事務所" の完全協力の書き下ろした。 **キミの各組のコンセプトに合わせ** て使ってみよう!!



そんなあなをににくい演出が面白い!!

「コンボアクションをマスターしてしまった」または「マス ターできない」…そんなあなたに超ど派手な特殊援をご前 **歯面全体に派手なエフェクト処理を施しその成分も強** 大で競を一瞬のうちに強減する真を自己気分的な顕映劇 が魅力。もちろんコンボに組み込む夢も可能なのだ!!



ヴ・プロー

希望を胸に、剣に力を、 信じる道を突き進め!!

恣賊団が探し求めていた秘宝黒オ 晶の在処がわかり、ボスであるフ ングは黒水晶のある火口の調査 のシーナに命じたのだ。盗 を密かに募っていた。 して自分の腕も考えずに心配でそ の後を追いかけていくのである。 アルズが追いついた時、シーナは まさに黒水晶に触れようとしてい たのだ。しかし、その餅…







アルスはシーナの心の光を取り戻すため冒

DATA WEST データウエスト株式会社 T538-0044 大阪市館県区放出地

四8#28% TEL(06)968-2659 価格/6,800円常





楽しいゲームが10種類!!

大富豪/神経衰弱/ポーカー セブシブりッジ/スピード ページワン/七妻ペ/ババ抜き ブラックジャック/ドボン 1998年 6月発売予定 ¥5,800 (税 別)

トランブやるなら、これしかない!

"トランプゲームのボトムアップ"が放つ、プレイス テーション版トランプゲームの決定版!!

シューティングやRPGは苦手というあなたも、ゲー ムは何でもOKという君も、誰でもすぐに遊べるゲ ームだよ!シンプルだから典深いトランプの魔力に ハマったら、もう抜けられない!







●これ一枚で10種類ものカードケームが表しめる! ●ゲームレールは1から4まで、あなたの表力にあわせて返っる! ●ユニークな12のキャラクターと対策! ●世界の各版をパックに帯膜なるカードの近いを! ●イライラしない、スピーディーなゲーム展開 ●地域ルールに対応できる「ルール設定」頻散付き ■ドラングゲーム ■アレイ人担口・人/ゲームに対象できず1。





デュアルショックが可能にした 本物の緊張感!!





テレビ朝日で放映中の高視聴率撤組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」内の人気コーナー 「電流イライラ博」が遂にプレイステーションソフトとして新登場!! デュアルショック完全対応による多彩な推動で簡単!!

コースエディットモードやコースが自動的に変形増殖する「AIコース」、 さらに最大日人まで参加できるトーナメントモードなど充実の機能を連載して尋場です。





ホフィト、タイヤモンド・ブラックは3月19日発売予定。 クリスクル、スモーク・グレー、エメラルド、アイフンド・ブルー等4月12周第次 発売予定で最終3全で標準値43、300円(RSS)です。 平これらの確認3上世界・外籍については予告等く変更することができいます。

アナログコントローラ 「デュアルショック」 に カラーシリーズ 6種発売









が鳴る。 連命が動き始める。 でいたでいる。 では、でいる。 でいたい。 でいる。 でい。 でいる。 でいる。 でいる。 でいる。 でいる。 でいる。 でいる。 でいる。

企画:あかほりさとる パーリー機は在的性/キャラクターデザインを統合機能 単元を立てて

通常の影響アドベンチャーの2倍を超える約2,000枚の 世ジュアル・カット教&フルボイスのCD 2枚組み

最新キャラクター・グッズ続々入荷!春休みは新宿へGO!!



人気作家サイン芸 参加省券業が						
日程	作家	日存 報道	場 所	参加資格および人数		
3/28(±)	深沢美物	14:00~	此即周延告还新给网络SF行政政場	「地球又岸」をご構入された方、先着150名様にサイン会の参加券を配布いたします。		
4/12(日)	あかほりさとる	14:00~	紀伊國屋書店新宿南店3F特設会場	当日、紀伊國原書店新宿南店にて最新刊「サクラ大戦 前夜の」 (電撃文庫)を ご購入された方、先第150名様にサイン会の参加券を配布いたします。		





東京ゲームショウ'98春 開催速報! 32224 会場で発表された新タイトルを大公開!!



●今回のTGS······その内容は?

時年4月から考えると、3国間の10 5になら今風、た よば「○○風」や「〇〇間」といった世ピンタイトル の発展はなかったが、春村ブース場々の「名とまり力」は におて以上にかかったが、春村ブース場々の「名とまり力」は おおではまったが、春村ブース場への「名となり力」は おおではまったが、日本プロースを増加し、十分など がなった。となった一人は「かない」とかったは、か がないたった。となった一人は「他によった」は 「他によった場合となった」は よくなとまった場合をとった。(他にアルコ、よ よくなとまった場合をとった。(他にアルコ、よ

かった)。これで超ビッグタイトルの発売があ



を集めたTGS、前回に比べ 通路も広くなり、比較的 のんぴりとブースをまわ ることができた。あとは やっぱり、コスプレコン パニオンだよわ撃

TGS #SCOOP

hif.....

TGS #SCOOP!

本の人生作中州口の

エルフを狩るモノたち

■6月発売予定 ■価格未定 ■アルトロン ■AVG



・・・ムービーてんこもりのAVGなのだ!・・・



このゲームの大きな魅力の1つに、豊富なアニ メーションムービーがある。 TVアニメそのまま の美麗なムービーは、ストーリーをさらに盛り上 げてくれること関連いなし。このソフトだけのオ リジナルシーンもたっぷり用意されていて、プレ イヤーを飽きさせないぞ。



▲主人公キャラのⅠ人、井上津 ▶倒し(主人公キャラの小宮山 子。女子高生でありなから、な 受理、趣味は散歩と紅茶という 才齢あられるオスカー女優だ せか兵器オタクの定わり程。明

ゲーム中では、プレイヤーが選 んだ行動によって、ストーリーが 様々に分岐していく。選択によっ てはTVアニメと思なる展開にな るケースもあるため、繰り返しプ レイすることで、TV版以上の大 冒険を体験することができるのだ。 ちなみに、このソフトでしか聞け かいオリジナルのセリフやリアク ションも豊富に用意。TV版と同 じ人気声優陣が、新たにアフレコ

を行うという力の入れようなのだ。



する。プレイヤーの選択によって、ゲーム の展開は大きく変化するのだ。





∢パンダの姿から変れなくなって しまった不運なエルフ、セルシア。

景事なおまりデータを収録』

この「エルフI」は、なんとCD3枚組。C 口にはゲーム本編以外に、おまけデータ集が収 録されることが決定しているのだ。気になる内容 は、TVアニメの設定資料集、予告編集、イラス ト集、キャラのプロフィール紹介。さらに、TV シリーズでも活躍した人気声優によるポイス集を 収録予定。おまけと呼ぶには豪華すぎる内容のこ のデータ、ファンなら絶対ゲットしたいよね。



SONY



宜元で導くリアルな音と バイブレーション体感がすごい。 ョルダースピーカー ●重低音再生時のスピーカーの ポジション 振動かタイレクトに体感できる ○ボグション ○ スピーカーを上に向ければ カカサウンドが耳元で楽しめる

●カタログ派皇―はが8に住所・氏名・年会・職務・電話 番号・保険者を明記の上、ゲーム機をパリューアップ。 Heseyn-handles, Value Up



その他の気になる新作タイトルはどうなって3の2 スクウェアやフニーブースはどんな感じア ブースレポート名新港

毎回、突然の新作発表で驚かされるの だが、今回は正直言ってスクープといえ るほどのタイトルはなかった。ただ、ど のブースも試済台の数が充実しており、 発売予定日の流いタイトルでも游べるも のが多かった。来場者としては、各タイ トルを直接手に触れることができたので、 非常に有意義だったのではなかろうか。

スクウェブ 目立っていたのはやはり「バ ラサイト・イヴ 、ステージで の紹介に加え9台の制造台が 用窓されていて、人だかりが できていた。ほかに「武飛伝 もプレイ可能だった





ィアワークスプ

-2

SCEI XI [sāi] & STOLEN SONG び、常に人を集めていた。大 会が開催され、成績上位の地 加州はステージ上でプレイ 観客からも歓声を浴びていた







あの「いたスト」が Sに登場だ。すごろ く形式でマップを終 動 株や物件を買い あされ! 堀井雌二 の名作ポードゲーム メーカー:エニックス 発売日:未定

実写取り込みの本格 常理AVG、物色の車 内で起こるミステリ アスな殺人事件を中 ミは解決できるの か?キャストは標本 の奈子など、超豪華!

メーカー:エニックス 発売日:未定

ユーラシアエクスプレス殺人事件

センチメンタルジャーニー



メンタルグラフティ ー』がSDキャラのす ごろくゲームになっ て登場。女の子のハ ートをたくさんキャ ッチしたら勝ちだ!

メーカー: バンブレスト 発売日: 未定

どきどきボヤッチオ



育てるRPG. 情報が 少なかったタイトル だが、TGSでは実際に 動くキャラを見るこ とができたぞ!

メーカー:キングレコード 発売日:7月予定

フィフスエレメント



門状に公開された。 監督のヒット作が、 ついにゲーム化! 映画のイメージその ままに、ACTゲームと なって登場だ!

メーカー:ハドソン 発売日:夏予定

かたせ!電撃情報ステーション ●ウイニングカップ締め切り迫る

光栄から発売された「ウイニングポスト3」によ る最強馬決定戦の締め切りが3月30日(必着)に迫 ったぞ。夢の10万円(賞金総額50万円以上1)と最 強馬の称号をかけたドリームレースに出走できるチ ャンスもあとわずか。今すぐソフトに同梱されてい るハガキをよく読んで、自催の愛馬のパスワードを 書いて送ろう。なお結果は本誌で追ってお伝えする ので、送った後はそちらもチェックしよう!!

CENNOCFour・Some・SYSTEM SACOMOOFD・ENIX (CKING RECORDS Co.LM All Rights Received (ロマーカス/サンライズ・バンプレスト・三麦奈事にGRAMPRESTO 1393 CHUDSON SOFT©1398 Kalisto©197-98 Gaurnott. All Rights Reserved

EUEG TOPZO



2月 | I目■RPG ■ *8,800■90,748 グランツーリスモ フランツードの原理も決定と であえるか、「GT」人気に

87年12月23日■RCG ■95,800■90,722 バイオハザード2 はいまなり、最終政略! キミはまだ のファルのすべてを知らなしない。 カフェン

X-MEN VS STREETFIGHTER EX 174/MV
1973-2/28/26/1/38/44/CT/37.215
NOeL~La neige~
14/82-71.Dc/28/26/20/38,151

電車でGOI
 ■9/1-/97年12月18日/5LG/31,840
 ナイトメア・クリーチャーズ
 ■50日/2月26日/ACT/23,594

2 Bust A Move(バストアムーブ)

■ニニックス/リカット/ヒョンサーガ

3 ウィザードリイ リルガミンサーガ

■ローカス/ミカット/PS/21/372

4 Neo ATLAS ■アーナティング 2月 86日 / 91.8 / 20,957 エ ハイバーオリンピック イン ナガノ

10 トゥームレイダー2 10 トゥームレイダー2 ■ビクターソフト/ 1 月22日/AVG/15,096 10 株太郎電鉄ア〜ギーガボンビー提生の巻

■ピクターソフト〉 1月22日/ANG/15,096 株太郎電鉄アーギーガボンビー誕生の巻~ ■ハドリン/97年12月23日/181/13,294

チョコボの不思議なダンジョン ■スケウェア/97年12月23日/RPG/13,255

TOPZO

1 パラサイト・イヴ ■スクラエア/3月29日/RPG/18,035 2 悠久幻想曲2nd Album ■メディアワークス/3月26日/3LQ/3,816

サーニーックス/変子定/RPG/8,3 トラゴンクエストVI ロニーックス/未定/RPG/1,725

スレイヤーズろしやる ■所引き点/559~6月25日/8PG/6,131 ・ ときめきメモリアルドラマシリーズ~vol. 2 形のラブソング

■ロナミ/3月26日/AVG/4,650 **8 双界機** ■スクウェア/4月子定/ACT/4,644

■スクウェアノ4月子北ノ4CTノ4,844 **リーのアトリエーザールブルグの積金**術士 2 ~(仮)
■ガスト/64年子北ノ890人4,423

■ガスト/州キラ定/RPG/4,423 10 新世紀エヴァンゲリオン 個鉄のガールフレンド ■ガイナックス/4月16日/ANG/3,696

11 ツインビーRPG ロナセノ4月2日/RPG/3,075 12 幻想水滸伝 I ロコナモ/米電/PPG/3,066

| 14 到神演職 ■大宗/東予定/S・RPG/2,424

15 リアルロボット戦後 ■パンプレスト/未定/S・RPS/2,210

Guilty Gear(ギルティ ギア) ■アークシステムワークス/4月23日/対制/ 7 ときめさメモリアル2

■コナミ/末定/SLG/1,390 サ・キング・オブ・ファイターズ'87 ■SNK/S月子定/が明ACT/1,394

19 新書召喚〜ブリンセス・オブ・ダークネス 19 新書召喚〜ブリンセス・オブ・ダークネス 国際終社/参予定/S・PPG/1,975 20 FFBX/JR/88B/PPG/1,543 記者人気 TUP 20

1 ファイナルファンタジーW ■スクウェア/87年1月31日/875/18,884 2 テイルス オブ デスティニー ■ナムコ/87年12月23日/878/12,667

バイオハザード2

3 ■カプコン/I用空目/NG/1,944 4 ゼノギアス ■スクフェア/2月II目/NPG/6,656

5 ファイナルファンタジータクティクス エスクラェア/57年5月20日/5・RPG/5,527 6 悠久幻想曲 ・ディアワークス/57年8月28日/54G/4,423

7 グランツーリスモ ■SCD / STATE REST / ROS / 4,452 ○ マリーのアトリエーサールブルグの錬金術士~

□ ポスト/ 97年5月23日/RPG/3,760
 女神異聞録ペルソナ
 □ アナラス/34年9月25日/RPG/3,537

10 ときめきメモリアルーforever with you~ 国コナル/95年10月13日/8.6/7.653
11 アークサラット 日 第202/98年11月1日/895/2.453

12 新スーパーロボット大戦 ログンプレスト/多年12月27日/5-8PG/2

13 エターナルメロディ ■メティアワークス/96年11月22日/SLG/1,999

14 トゥルー・ラブストーリー ■アスキー/96年12月13日/910/1,770 15 サガ フロンティア ■スタウェア/97年1月11日/896/1,547

16 ダービースタリオン ■アスキー/97年7月17日/SLS/1,541 17 幻想水滸伝

■コナジャン 15年 12月 15日 / PPC / 1,534 8 バイオハサード ■カブコン / 95年 3月 22日 / AVG / 1,327 の チョコボの不悪機なダンジョン

20 鉄拳2 # 上ムコンタル市 12月23日 / 中の / 1,320

ランキング・チェック

「混雑・チャンパラ・影響施人」 たちのチー 一下で他かられない人、何も感じない人は、 やはりいないようだ。今回の第1位は「一立体 を未満一天法」である。このソフトの機関が、 先上朝げたような要素を核(感じさせる「つか みのりよう。であることは同時からしれりは、全面、仕 修の部でし、シーツ様とひますいとのの 多の形態は生態に正確な事に変した。シー・メモル のの態度でなくかも、サーラがたっていなくても、 大学・チーラかっていなくても、でも此ろ がかかりやすく扱い。そして、もても解刊し 





CLOCK TOWER











新作から攻略まで日PG大 特集! 攻略記事も充実し、 さらにメモリーカードシー ルも付いてお得度遺点!

RPG特集の『パラサイト・イヴ』ではストーリー終盤までを大ポリュームで徹底究明! ギッシリ詰まった連絡収略では格闘、Gゲームなどテフォロー。本誌だけに明かされた独占スケーブも見添せないぞ!

●Coming Soon! バラサイト・イヴ/ゼノギアス/ファイナ ルファンタジーV/鉄拳3/ブシドーブレ

ード弐/悠久幻想曲2nd Album/お嬢様特急/メタルギアソリッド……他





表紙イラスト●パラサイト・イヴ (角川ホワー文庫刊)

イラストレーション/野村否也 アートディレクション●グッパモリオカ ロゴデザイン●デザインクレスト(組倉製物)



CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

□7 は凄いんです。「ボケットファイター」や「ギルティ ギア」など遊べる体験版が 8 タイトル! ムービーだって期待の新作 『lain』 を含む 4 タイトルが見れちゃう! 必見です!!

Play Samon D

次号D7は、4.15....登意

電撃PlayStation Vol.71

1998年4月10日発行 第4卷 第3号 通卷67号

■発行人 染谷恵司 ■編集人 波部強人

■発行所 メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台 1 - 8

電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205 ■発売元 生婦の友社 〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2-9

〒101-8911 東京都十代出区押出販河台2-電話(営業)03-5280-7550 ■印刷所 図書印刷株式会社

■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 深刻和人 [富編集長] 波進出途、佐藤精美、倉間城一

[デスク] 羅斯保、千木良慎二、國北總 [編章] 羽洞線線、梅田格、秋山力矢、高橋原、松崎啓太郎、 田島縣、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下和史、 宮下淳

(進行) 古田土农紀

[ワイター]本内能大郎、中村客宮(CHI)、佐藤名志、川口 一、清木松、城イドム、佐藤光仲、広開絵色、中屋一巻、藤 平吉和、設徳は、藤井特郎、五海県県、林田島のし、鈴木松 子、西省英男(暗宮北)、長谷川雅宝、高原和江、三男一種、 田中紀二、岩崎幸一、田野県日県、チョップ、千木泉泉、川村 信仰、野野ナフオ、月山一巻

「アシスタント」下川連一、 酢木和酢、 鉱炭申正 「アザイナー」素確料化、 羽刀組、 田代龍二郎、 マイクロフィ ッシュ、 鹿切男子、 シンブリィ、 変野薬原子、 クスコムーチ ま、 佐藤竜一郎、 オフィス青宮、 三上良枝、 石太千賀子、 ス ペース・マオ、 小協維格子、 デザインクレスト、 杉田デザイ

ン・オフィス、トム [写真] 林久平、林克森、江尻宏明、田中修一、牧田倭一、 ENTANIA

Lettersbeam

〒101-6305 株メディアワークス 電館PlayStatio

電撃PlayStation編集部 〇〇〇併 [ホームページアドレス]

URL:http://www.mediaworks.co..jp/

©Madia Works 1998 Printed in Japan 事本は掲載の記事、写真、行み等の無數程写(ロビー)、推 製(報報)を続えま、国本ほからの推写を希望される場合、 日本推写センター(電話(IG-3401-2382)にご連絡(だちゃ。 非次号発売日、干害の内容は変更になる場合があります。

広告索	릵
AD INDEX	
アートディンク アスキー	
アトラス	
エニックス	10-1
ガイナックス	21
##	214~21
コナミーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー	
ザウルス	
ジャレコ	
スクウェア	9.片観音・5
y=	
ソニー・コンピュータエンタテインメント …表	

911- 28	2
タカラ 12・146・	
データウエスト	
テクモ	1
デジキューブ	
東京ゲームデザイナー学院	
日本クラウン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	22
/34#=71 DC	IA
パンサーソフトウェア・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	20
ドューマン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
プロッコリー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
フロム・ソフトウェア211・	*
ボトムアップ223・	2
ポニーキャニオン	
毎日コミュニケーションズ30	.3
	-

メディアワークス

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●3 E	発売のソフト		
	パラサイト・イヴ	200±7	34+
	免売のソフト	ALUEL MA	-
0.70	フリカンタイン一の巨大雑転記ー	イースリースタッフ VSSS/3・開始	192
6 28	XE92U>980	VIDO 2-1870 ジョナロネ ジョンクエンタティスト ビラスクエンタティスト VIOO EDG	100
	ワンダー1/アーケードギアーズ	95106/製品 エクシングエンタテイメント	
		V5900/日本 エレクトロニック・アーツ	
8 1	NIIA Live98		
6 88	テストドライブ4		
0 28	タイガーシャーク	ゲーム(シラ 1990/30 ゲーム(シラ	140
69 88	モータルコンパット・トリロジー	グーム/C/グ 9300/396MT グーム/C/グ	
0 28	DRI-DVX		140
a 88	ENIGMA	75 Mg	
a 88	水均位·天将一 7/层	元栄	
a 28	#BOT!	VOICE SAA NESSE SOMMET	140
en en	わくわくパラリング	25/506/20080T 25/509021/9-9666 9-866/309	140
6 20	シインビーRPG	V4666/8 P6	D7-1
(A) 28		コナミ ヤヨ00 / 1896 小学部プロラクション ヤヨ00 / 388	
	#車I~Weddins Rell~	V5000/848	138
⊕ ₹8	CAROL THE GARK ANGEL		
40	質甲級兵将トムズ ウド・クメン編	9775 MCT 9775 MCT 9775 MCT 9775 MCT 9775 TB.	
48	Perfect Solder Box 2	97/7 V9001/MCT	
48	間神伝 カードクエスト	905	
(A) 2E	事成少年のケーム	ハドジン	
0 18	クラシックロード 養能?		
Ø 28	LIND	ピクターソフト いたの3/製品 メディアクエスト	148
	2-f-////h/25t- 1484#2638		146
		911-	_
1 18	Gダライアス	V5400/\$88	
40	非正常在然	PHIN THE	
40 SEI	個人物技	報告コミュニケーションス	190
188	コマンドミコンカー コンブリート		
(B) 168	単性化エヴァンザンボン 単数化かールフレント	ガイアックス ************************************	200
6 0 168	サイドボケット 3	データイースト 約892/TBL	
(D) 168	BRAVE PROVE -70-05-70-0-		
(D) 168		APSS AFRICA	
(B) 23E		7-25/3760-22 *5000/198.	
⊕ 53⊞	激走グランドレーシング	vision ∕ mos + of	
(B) 53 El		7.5000 / TRA.	
□ 33 E	かっとびチューン	738.00 / 800	
● B3E3	可能正成ガンバイク	YSSON/AGT	
23 E	天使阿爾	テイジイエル 93500/5:000	
(D) 23E	жиминан жомнос	9300/ S-RPG 9-34-35- 9300/M G	232
(D) 23E3			
♠ 23E3		45500/18PG 4273/1/9-325/9X	
(D) 23E	サラブルットフリーダー 世界制限長	√25 √25	
		TREVA	
B 5311	ジュンクラシックロこ名ロベ目来が	TREVA VANCO SPE UA-EDUDA	
© 23B	クレイマン・クレイマン~ネバーフドの様~	95000 AND 54200 9	
⊕ 28∃	担係エイト発表度	9179999 9179999	
(3) 28E	フォックスジャンクション	HU092	
388	ワールドスタジアムミ		
(B) 29E	Battle Round USA	日本程度	
(A) and	アクチュア アイスホッケー	137 E	
	TAIL CONCERTOIF-MODELIAN	15291	
		GMF PROPERTY	
W 41	The Leasend of Heroes 183 RMSH	30600/BPS	
49	和野傷	\$600/k pm	
9 49	KRMANESSAL ANOTHER STEP	パンプレスト ヤスの下北 一番	
🚯 பு	プレイスタジアム3	GMF shall/and スクラエア visizo/aran バンプレスト visizo下北ノMe バンプレスト visizo下北ノMe	
- 5月	売売のソフト		-
d 78	プロ野球所担ばするスタジアム	10100010101-100	
20	ワールドリーグサッカー	127/3/A/T/2014/03A 104007-12/200 127/3/A/T/2014/3/A/A	

ı	(1) 148	カンボーイビバップ	10/91 10007-12/306 10-12/97 1000/306	
١	① 14日	CECEON AIR	85-12777 **********************************	
١	1 14E	NoFDE#-MI	1-X7-7	
	49 81B	#HOREOFFRON DREAM COLLECTION	1-77-75 10:00-78-100 10:00-7	
	(1) E1B	STOLEN SONG	SCEI PRODUPTE	
	3 21 EI	サンダーフォースV バーフェクトシステム	ラクノソフト *VUID-T-E / XTE	
	(3) 21 EI	ダイナマイトボクシング	1:09-1/7h 1:00/500 7-1:7/20	
	39 39 EB	COLONY WARB		
	(B) carr	ルナ シルバースターストーリー	AHRE ESP	
	(B) 29 f)	指式英姓伯格	角川横巻/ESP 900名/開始 物料書き トスプロージャバン 900名/AGT	
	4 59 H	7095-	ハズブロージャバン VKDOS/ACT	
	3 28 E	ダウンヒル・スノー	WHEN CAPT	
	39 E8	キッチンばじっく	バンサーソフトウェア VEDIS/MCT	
	3 28 E	PARANOIA BCAPE		
	1 53 H	活星次長隊・りとらキャッツ	7729-975 9886/ 95	
	(3) 571	新利(ビリヤード・マスター)		
	₽ EFE	単独の世帯	伊藤志徳軍 V7000/TB	
	(D) 575	ガータイアン リコール 一早後秋五像一	7700/TR 109/91/95/XXA 9805/E/\$ IPS SNK 9805/8946T 1U/04/12/92/7-9 9806/EPS	
	₩ 5/3	サ・キング・オフ・ファイターズ 37	SNK *980/1988** IL/250-92-7-9	
	(B) 18	FIFA D-K to 2-NK55/788	エレクトロニック・アーツ ************************************	
	(3) 175	パーフェクト ゴルフミ		
	(3) 18	SANCTO FEVERIBLICE: p-910Vbl 1	マイー イー・エヌ研究所 きな/製品	
	(D) 583	火の料理人クッキングファイター好		
	⊕ 575	ミラクルジャンパーズ	ICAST AND	
	0 18	オリンピア・飛行パーチャパチスロ目	9350 756 7599 ACT 70770 970 435 455	
		足のソフト		
	0 8	タークメサイア	71-52 2007 1792-7	
	@ B	F595/7-1-2/9522 (0.17039(8)	179-7	
	(B) 10	SZIVZHBBSKRIGHS COMNATED RING	V2902 TTG SNK # 15 / 11 HUMET	
	(D) 10	ストレートビジトリーー型野一番への他を一	カルソニック	
	⑤ 8	Code R		
	0 8	RIMBER(DE)	## / 119.867 7.0/ / 1-92 518.00 / 1626 2-1/ / 7.75 ## / 277 3-1-5 ## / 200.865	
	⊕ 8 ⊕ 8	解格研(数) 用塩円後~ブリンセン・オブ・ダークネス~		
	6 8			
	⊕ 8 ⊕ 8	用電台機一プリンセス・オブ・ダータネスー		
	() 7 () 8 () 8 () 8 () 8	利益的後ープリンセス オブ・ダークススー オアシスのポシェット		
	0 8 0 8 0 8	報告のサーブリンセス・オブ・ダークススー オアシスのボシェット Frantina Eves もってけたはこ with かんばいかものは。 発売のソフト	BSP - SPE SECOMCAD SECOMCAD SOLAN SOLAN SOLAN TOTAL TOTAL SOLAN TOTAL SOLAN TOTAL SOLAN TOTAL SOLAN TOTAL SOLAN TOTAL SOLAN SO	
	(5) 75 (6) 75 (7) 75 (8) 75 (8	報告等~フリッシュア・ダークススー オアシスのボシェット Fishtine Eyes もっていたっこ with かんがいかものは、 発売のソフト フームドフリカー県アイニングレフシー World Out France With	HESE SPE SECOMICAD SPECIFIC SOLAN AND SPRING 7-77-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-	
	(5) 77 (6) 87 (6) 87 (7) 87 (8) 87	報答的をプリンセス オブ・ダータネスト オアシスのポジェット Fishtine Eves もっていたはこ With がんがいかものは、	BOS T- PF SECOND AD YES SOL AN NE THE SOL AN NE THE TO YES STEAMS	
	(5) 75 (6) 75 (7) 75 (8) 75 (8	報告等~アリンセス・オブ・ダークススー オアシスの例がエント Frientine Eves ちっぴせたは、With がらがいかものは、 発売のソフト - With Class France With エーベルージュ スペシッル	BIRTH SECONGAD SECONG	
	の 市 の 市 の 市 の 市 の 市 の 市 の 市 の 市 の 日 の 日 の 日 の 日 の 日 の 日 の 日 日 日 日 日 日 日	報告のキーアリンセン・オフ・ダークネスー オアシスのボジェット Frientine Eves ちっていたは、With からんがかそのは。 シース・サール・フィーレフン - World Jun France Wit Torockits Office	BIRTH SECONGAD SECONG	
	(1) 8 (2) 8 (3) 8 (4) 1	報告等~アリンセス・オブ・ダークススー オアシスの例がエント Frientine Eves ちっぴせたは、With がらがいかものは、 発売のソフト - With Class France With エーベルージュ スペシッル	BOOK TOPS SOLAN	
	(1) 8 (2) 8 (3) 8 (4) 8 (4) 41 (4) 41 (4) 41 (4)	報告等・プリセル オブダークススー オアシスのポジェント Fristitins Eves トンではたる With Sulfane Risk ルボウント フームディット エライー・ディット - Andre Cur Francis Sin- Tobak de Will エーベルージュ スペシット CRISES CITY (クライタスシティ)	SECONDA O SECOND	
	(5) # # (9) # # (10) # (10) # (10) # # (10) # # (10) # # (10) # (10) # (10) # (10) # (10) # # (10) # (10	報告等・フリッドスチャークススー オアシスのボシェント Fisiathine Evies 5-Cot-Siz with かんぱっからのは、 発売のソフト フールキャラン・リンペンティレフシー Sand Cour France (デー アンからする代表 エーベル・ジュ スペシャル マス・アン・フンション(根)	SHOOL A PROSECUTION OF THE SHOOL AS	
	(5) # # (9) # # (10) # (10) # (10) # # (10) # (10	単語ープルやよガタータス- イアシスの終となった Finishine Evel Footbest Win をおおいを知る。 PEIOD/DT - Seption Line Transport - Trades Office - エーベルージュスペンルル CHISS CITY (クライタスタイ) インス・アメストンクス・アイター アンス・アイター TOUR - リンカー・ドンピックブ フォリーメント・アイター TOUR - リンカー・ドンピックブ フォリーメント・アイター	SECONGAN SEC	
	(5) 87 (6) 87 (7) 60 (7	製造のエリンのスポイテーのスペイト・バースの成立の大・ Figurities Even ちったさまた。Win exactionの表現。 あったった。Win exactionの表現。 あったった。 エーベルージュ スペシャル CHISS CITY CO F (メンシャル ステストラジャル(税) ボウル・ファイター TOUGO - ジング・ディナル・オ ブラサー・メモレーズ エール・	STATE OF THE STATE	
	(5) 87 (6) 87 (7) 411 (3) 411 (3) 111 (4) 111 (4) 111 (5) 111 (6) 111	製造のエリルのよれが一つのスー イアシスの成化エット Finishtrian Exvel Postitisks Wind (Additionを目的。 Postitisks with (Additionを目的。 Postitisks with (Additionを目的) Postitisks with (Additionを目的) Postitisks (Procedure of Advisory of Postitisks (Procedure of Postitisks (Proce	SALE AND SAL	
	(5) 87 (6) 87 (7) 87 (8) 40 (9) 40 (9) 40 (9) 40 (9) 40 (1) 10 (1) 10 (1	製物 - プレルス オブ タータス・	SALE AND SAL	
	(5) 87 (6) 87 (7) 87 (8) 441 (9) 441 (9) 441 (9) 761 (1) 1181 (1) 1181 (1) 1181 (2) 2581 (2) 2581 (3) 2581 (3) 2581	単語のエリンドのよりもつるスト オタスの最近なから Familitie Even たったたちに、em やがかからあ。 ステンプート よっなアイン・ステンペンド エーベルーシュスペンド マス・フォンフシャンド的 マス・フォンフシャンドの TOUS - ロア・ファ・スティン TOUS - ロア・ファ・スティン TOUS - ロア・ファ・スティン TOUS - ロア・ファ・スティン マス・フォンフ・ファ・ア・ファ・スト エースト・ファ・スト ファ・スト・スト スト・スト・スト・スト スト・スト・スト・スト スト・スト・スト・スト・スト・スト・スト・スト・スト・スト・スト・スト・スト・ス	Section 10 Company of the Company of	
	(3) # (4) #	単語・リルネ ボブーマスと ドアンスのがよから ド連打いた むかき といては、 かった かんがたい かんがい かんがい かんがい かんがい かんがい かんがい かんがい かんが	Section 19 Comments of the com	
	(5) # (6) # (7) #	報信等・プリスタイラースネー ドアメの前が次か。 Factive Dors Contract on Housesta, ステラント このはなる。中のは、アイレフター このはなる。中のは、アイレフター このはなる。中のは、アイレフター このはなる。日本のは、アイレフター になる。アイレフタースタースタースタースタースタースタースタースタースタースタースタースタースタ	SECONDARY SECOND	
	0 7 8 0 8 0 0 7 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	報信サーフリス 4.7 キースネー アメアルのがたか。 Faintine Dive いったは 2 min 大人のはないがし、 RRAD JTM CANADA CANADA	SECONDARY SECOND	
	0 8 8 6 8 6 8 6 8 6 8 6 8 6 8 6 8 6 8 6	製造・プリング・ブラースス・アラースス・アラングのグラース・アラングのグラース・アラングのグラース・アラングのグラース・アラングのグラース・アラングのグラース・アラング・アラング・アラング・アラング・アラング・アラング・アラング・アラング	THE CONTROL OF THE CO	
	0 8 8 0 8 0 8 0 8 10 8 10 8 10 8 10 8 1	製造・プランタイプースシー アクタのありたか。 手面付けた Evos からのまま、中の上ができまり、 からのままり、 からのままり、 からのままり、 できまりをもまりをもまりをもまりをもまりをもまりをもまりをもまりをもまりをもまりをも	THE CONTROL OF THE CO	
	*** **** **** ***** ***** ***** ***** ****	報告・2008 77 - 232 Figure 17 - 232 Figure 18 - 2008 Figure 18 - 2008 Figure 18 - 2008 Figure 19 -	Section 1.	
	0 8 8 0 8 0 8 0 8 10 8 10 8 10 8 10 8 1	製造・プランタイプースシー アクタのありたか。 手面付けた Evos からのまま、中の上ができまり、 からのままり、 からのままり、 からのままり、 できまりをもまりをもまりをもまりをもまりをもまりをもまりをもまりをもまりをもまりをも	THE CONTROL OF THE CO	

	0	綗	トランスポートタイクーン3〇	伊藤正改革 V200/ 26 エス・ビー・エス
	•	釢	SEM44	が当的/ 知名 エス・ピー・エス をおかすを/ 名称 エレクトロニック・アーツ *5490/ 知名 ストケストリブリックマーズ 表示/ 子28
	0	88	テーマ ホスピタル	エレクトロニック・アーツ *1600/製品
	•	8.9	ハローキティのCube de Cute	カレチュア・バブリンクテーズ 名をと ア28
	œ	8.9	質数/15/22/0番至分2-1/5//3-5/0	₩2- ¥3000/ %6 ₩2-
	0	8.5	BASS FISHERMAN	#2- #1000/848
i o	•	8月	THE LAST REPORT	ショウエイシステム *5900/##
13		8Л	XI[sai]	BCE 832/P29
	•	8.5	プチカラット	9-(h- 9-600/ F26
	0	ध्य	チョロのタカン G北一ト	サミー サミの/編集 ショウエインステム サラの/ FEE 日CE! ラボー サイト サイト サイト サイト サイト サイト サイト サイト
	0	8.5	OMタイズ ことえてブリーズ	Tears ex/P26
	0	8.5	キングオブバーラーと	メジョンファー 二文教究所
	0	85	がたナールカバン グントラーリングカーチャンピオンタップー	FUNDATION 20 FUNDATION 20 FU
	6	8.FJ	7XTXIOS	雑型EMI 対象が予定/製造
	0	胡	まわってムーチョー	展記数社 *5000下版/MET
	0	вŋ	ナムコアンソロジー1	*5000/ETC
	0	8.9	レイク・マスターズ 2 (規)	ネクサスインターラン・/ダス ルボ/ 37
	•	68	serial experiments lain	*10007.97 AGT 7 A A A A A A A A A A A A A A A A A A A
13	•	8月	表が自	1000/ETC 1000/ETC 1000/ETC 1000/ETC
	0	88	ラグ・セラビー	E 27/2/
	€	69	Epice Stelle 〜エピカ・ステラ〜	8.8 E-19%
	ø	69	爆制 アコトラ伝説〜男一匹男後着〜	Y1807-R / NOR
и	•	69	ピクセルドロップ	WATCH THE CACT
	0	87)	フォーメーションサッカー到 ーがんはれつはシ in Franceー	704:V75/99 704:V75:727
	ø	89	Shedow Tower	プロム・ソフトウェア 45000/1 898
	0	69	ドロインドバーヤ5	マンマンフトウェア 5000 / MPS マンプンマバン 19 マンプジャバン 19
	•	6/3	39年子里	
	₿	65	REMINE O STANSIN	ライトスタッフ
	-	7.	発売のソフト	
	œ.	511	G-T-A グランドセフトオート	URE/AD/E2994301 20
	0	SEI	G-T-A-292/Ft2h#-h 6h9-360h2-8000M688-	
	9 9	200 200 200 200	G・T・A クランドセフトオート ホャラ・ズモバト 2〜SODOMSRIF- お課格等の	X7-077-22
	999	200 200 200 200 1688	G-T-A グランドセフトオート ホウターズボイトと・SOOMの指揮ー お課格等的 と他の他の修課後~ねっパライズしよ●	X7-077-22
	8888	(III) (III) (III) (III) (III)	G-T-A クランドセフトオート ホウテースをイトと、5000Mの指揮- お課格等力 と世のもの放送後、おっこシイズしよ● お紙モモンスケーカブセレブリードを介示し	X7-177-72 YESSER MIN
	88888	200 900 900 1600 2300 779	G・T・A・クランドセフトメート ホウテースをイナと、SOODMOREF- お課格等的 ときのもの放送後、おっ・シイズしよ● お紙モミンスケーカブセレブリートをバール Z/G ZAG BALL	X7-177-72 YESSER MIN
	888888	210 900 900 1800 2300 779 779	G・T・A・クランドセフトオート ホケンスポイトとのDOMMER- お様様等の ときめきの放揮後~わっトウイズしよ● 超低モジスターカプモルブレートをから ZIG ZAG BALL 天下統一	X7-177-72 YESSER MIN
	6666666	211 901 901 1801 2301 791 791	G・T・A・クランドセフトオート かった。ならかよこのOOMの原因・ お課格特別 ときかきの故語後でもカットウイズしま♥ お起まモンカーカブもレグリート名である ZKG ZAG EIALL 来下終一 私立ジャスティス字響	X7-177-72 YESSER MIN
	6666666	211 903 903 1803 2303 783 783 783 783	G・T・A・クランドとフトメート かイケースをイントと・GODZが原語を お照相等的 と恋的なのは詳後・ロッ・シイスしょ♥ お仮王ミンスターカブルノアシード記小・ル ZKO ZAG SIALL 天下終一 私立シャスティス字機 スターライトスクランブル 恋愛報道生	A SAGE STATE
	0000000000	211 911 1811 2313 78 78 78 78	G・T・A・グランドセアトストート カチケ・スタウト・5000m/mile 力線維持為 ときからの経済を「わっ・ウイス」は ZK Z A G BALL 天下終一 私ログアク・ステ橋 スクークイトスクラングル を変換機能 エフ・カス この感いをおい	72 Mg 72 Mg 72 Mg 72 Mg 72 Mg 73 Mg 74 Mg 74 Mg 74 Mg 75 Mg
	6666666666	200 900 900 1880 239 739 739 739 739	G・TIA・グランドセフトスート をトラースをしたことの2000回転 力機等等点 と思想を対しているという。 おおままなのかの選手をしかったイスト を受けることをしている。 ないのでは、 ないの	72 Mg 72 Mg 72 Mg 72 Mg 72 Mg 73 Mg 74 Mg 74 Mg 74 Mg 75 Mg
	0000000000000	201 901 901 1608 2309 779 779 779 779 779 779	GTA 200%でパネート を介かえなられて3000位置を 対象性特別 とかめたがは多いかくない。 をあかったが、パート を表している。 「大学・ となったが、パート を表した となった。 「大学・ となった。 となった。 となった。 「大学・ となった。 となった。 となった。 「大学・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	72 Mg 72 Mg 72 Mg 72 Mg 72 Mg 73 Mg 74 Mg 74 Mg 74 Mg 75 Mg
	888888888888	200 300 300 1888 238 739 739 739 739 739 739 739	G T-A 200/年ピカオート かかっなられて、300/前期を 力調情報の ときかからはられて、300/前期を 力調情報の ときかからは背を つって、八山・▼ 不下は一 私ロジャスケ・ステ朝 スクーライ・スクラングル を素検剤生 スクーカー・スクーライ・スクラングル を素検剤生 するから、カースクースの変数 サランス・スクースの変数 サランス・スクースの変数	72 Mg 72 Mg 72 Mg 72 Mg 72 Mg 73 Mg 74 Mg 74 Mg 74 Mg 75 Mg
	8888888888888	200 900 1600 2330 779 779 779 779 779	G TA タンペドピトオート がからなられるのとがある。 は 1 日本	72 Mg 72 Mg 72 Mg 72 Mg 72 Mg 73 Mg 74 Mg 74 Mg 74 Mg 75 Mg
	8888888888888	200 900 900 1880 2080 209 209 209 209 209 209 209 209 209 20	G TA タングドレスート をかっなられて300分割を と類様特別 と数様特別 と対象がはなった。 なかかのは第4 つか・クイスは プロ ZAG GAL エアドル とロウィスマスタ書 スターライトスクランプル る素質機型 エア・クスタースの フラングス スター会 フラングス スター会 フラングス スター会 スターススタースの 変数 変す。 アエルス・ルスターズ(図) 大道天夜 エジラキレーアイングバトル	1000 1 Min
	888888888888888888888888888888888888888	200 800 800 800 800 800 700 700 700 700 7	G TA タンペドントオート かかくがられるのとがからいたりというが、 対象検知 と述めらぬがあった。かい・グイスル▼ 施廷さいなからかがあった。 施廷さいなからからからない。 を選びかないない。 を選びかないない。 を受けるないない。 を受けるないないないないないないないないないないないないないないないないないないない	1000 1 Min
	888888888888888888888888888888888888888	211 801 901 1808 281 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78	G TA タンペセントオート をかっなられてものだが使う。 知識特別 ・ かっかくだいます。 解析性なアップルのブッペルル 解析性なアップルのブッペルル 解析性なアップルのブッペル 展生ではアップル スクライ、スクラングル 変替機能 エク・ガス との勢、他者に・ デラル・アンスの変勢、 デタラル・アンスの変勢、 リスタースの変な 、現実実験 リスタースの「スクラングル」 フライスの スクランスの スクランスの スクランスの スクランスの スクランスの スクランスの スクランスの スクランスの スクランスの スク	1000 1 Min
	888888888888888888888888888888888888888	211 911 1811 1811 1811 173 174 175 177 177 177 177 177 177 177	GTAクランペピラトオート のでかってのトラングの関連 対象性報告・カッシャプルは 施建せなカッカが以ジーを示か 200 ZAG RALL 天下庫・ 基定サイスクラブルを変替検生 スターライトスクラブルを変替検生 エジーストスクラブルを変替検生 エジーストスクラブルと を持ちたした プリカトルーティッグバル Doction はばかたオリジャーズと はばかたオリジャーズと はばかたオリジャーズと はばかたオリジャーズと	がイナークス 対のグラダーの あた。TR あた。TR あた。TR は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、
	888888888888888888888888888888888888888	200 200 200 200 200 200 200 200	G TA クラック・アルート かールイン・アルート かールイン・アルート が出る。 のでは、アルート が出る。 のでは、アルート が出る。 のでは、アルート のでは、アルート のできた。 のでは、アルート のできた。 のでは、アルート のできた。 のでは、アルート ので	サイナー つれ 対象の大阪 (Amazon Managoria) また。 Titl は 10 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
	888888888888888888888888888888888888888	200 900 1800 2800 779 779 779 779 779 779 779 7	G TA グラッドでオート ホールイン・ ホールイン・ カールイン・	10 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
	888888888888888888888888888888888888888	2日 9日 9日 18日 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月	G TA タフルでプルート のTA クラルでプルート の本のののでは、 の本のののでは、 の本のののでは、 の本のののでは、 のでは、	100 100 100 100 100 100 100 100 100 100
	888888888888888888888888888888888888888	回 第回 第回 第回 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月	G TA グラックでアルート のイナーのイン・ のイン・ のイン・ のイン・ のイン・ のイン・ のイン・ のイン・	100 100 100 100 100 100 100 100 100 100
	888888888888888888888888888888888888888	回 第回 第回 第回 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月	G TA クラッセアルート あったがたり、2000回転・カロッドのようには、 のこののののでは、 のこののののでは、 のこのののでは、 のにかったがし、 のにかったがし、 のにかったが、 のにかった	100 100 100 100 100 100 100 100 100 100
	8888888888888888888888888	回 第回 第回 第回 第四 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月 7月	G TA グラッセアルート の TA グラッセアルート があったがらいるのの回路・カックルル 連絡性のカーカルルールールールールールールールールールールールールールールールールール	1000-100-1000-1000-1000-1000-1000-1000
	000000000000000000000000000000000000000	回 第回 第回 第回 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四	G TA グラックでアルート の TA グラックでアルート ドル・アル・アル・アル・アル・アル・アル・アル・アル・アル・アル・アル・アル・アル	20 (1997)
	000000000000000000000000000000000000000	回 第回 第回 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四	G TA グランマンストート ホール・インストーストーストーストーストーストーストーストーストーストーストーストーストース	20 (1997)
	000000000000000000000000000000000000000	回 第回 第回 第回 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四	G T A グランマアントート **********************************	20 (1997)
	000000000000000000000000000000000000000	回 第回 第回 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四 第四	G TA グランマンストート ホール・インストーストーストーストーストーストーストーストーストーストーストーストーストース	1000-100-1000-1000-1000-1000-1000-1000

-							
•	E/S	月のねし釣り一般者を求めて一	パック・イン・ソフト	B 11/8 ENTERHERISH-GOIGGET-S-GRID	送列車兵 ヤイスタテス/TRL	● 本定 ソルディバイド	PN-92 200
ě		ザ・ドラッグストア(音)	E3-77	D 秋 快刀乱用	177-07 88-80	0 *5 HOH-C	753-X Hills/TM
		総神道少女提展日			表定/ 3.1	● 未定 イイナ	1795
ě		R-TYPE4	W. V. D. O. T. D. T. D.	N DESTREGA	TO STATE OF	東京 いただきストリート ゴージャスキング	
ĕ		GUBBLE	720 AUDH	N NEKONE	WSSEL FEMALE	RE NOTINGEAN	末京/TR エニックス
ĕ		RYII-7	93800/ ACT 7.2/780029	* アトヴァンストV.G.	サインイエル サインイエル サイカイエル バック・イン・ソフト 水水/新覧 バック・イン・ソフト その日本アン・ソフト その日本アン・ソフト その日本アン・ソフト	● 末定 ユーランアエクスプレス収入事件	エニックス 水水/10% エニックス
8			Y 200	8 The AIRS(IP-X)	PSHID / HIMART	I	AR / 解 NECインターチャネル
		Kitty The Kooli		N THE AIRS(IPP-A)	AR PRO		NEG/29-7146
•		メリーメント キャリング キャラバン	V5800 / SLE	★ バイロットになろう!	Winds T. P. / St. S.	WAS THE SECTION TO	* 2 St
0		ザ・キング・オブ・ファイターズを	Y1003/ Art	N ECSAFORM	いって Ma MMG/25-MM	🏚 末定 メルクソウスブリティ	RE/SLG
•		アストロノーカ	Vinta / 1848	10 M To Heart	*#/## 724-	★定 メイン・ローター(質)	17.1001-9179-9408 110-74
•			1297X 9680/ 896	18月 トッルー・ラブストーリーで	KR/84	⇒ 末定 サーキットの領Ⅰ モデナの利	#12 / MOG
•		//I- #+-/-HELD DHARLE)		■ 12月 新せ代ロボット概念 プレイブ・サーガ	9777 Y5890/3-899 M B 8700-973 Y5893/899	*定 ロビン・ロイドの回珠(仮)	*X/1-16
0		DIABLO(E)		12/1 12/1/1/2012 A-4> Fx47-X	H87097X	*定 ダンジョンスBドラゴンス[P]コレクション	10/32/MIT
0	×	スーパーアドベンチャー ロックマン		68年 建交川 スキーバトル	YSHOUTH / SPE	② 末定 シェラザード伝説 黄金の和田(株)	カルナナーフレーン 未完/SPG
•	×	ブルムイ・ブルムイ	かんチュア・ハフリンシャース 作名と4・1979	98# EBC17YYYC-#02303650-	7-(7)/22 95(0) 5-02 / SPQ 7-/21/2 95(0) 2 / TRL	∰ 末足 飛竜の事コレクション(仮)	カバン *5回/MT カルチャーフレーン まま/MP カルチャーフレーン を回りサル/MT
•	×	ジャームー盛われた街ー	7-I-014	98年 9ワードリーム2	Wilder Cree	金 未定 主義物語	RE SPS
•	R	アンジェリーク デュエット		98年 なげっと一規則ブルブル南名前一部	YOUTH MI	(集) 未定 原文字((集))	海原社 120回27年/RCG
•	×	アンジュリーク デュエット ブレミアム日ロX	CONTROL ON B	98年 エンドセクター		● 末定 幻想水源位 I	37 E 48 / 9% 37 E
6		財務英國		198年 大樹柳湖		● 末定 コントラーレガシー・オブ・ウォー~	1773 838/MIT
ò		8-It-C your strips in by heart-		9 80年 マネーアイドル・エクスチェンジャー	*82.994 777 9380/ 725 1—30—35/7	● 末意 実足アメカンベースボール	375
ě		HAR-BEELZEBLIB-	SMF SM	Bas ash to ash	イースリースタック	● 末足 ジャージーアビルの大興等	938078/89 375 938078/80
ě	2	The Legend of Heroes \$ \$43.49	GMF	● 別年 某海性説マーメノイド(報)	イースリースタッフ 東京/ 10 10リングエンタディズル	● 未定 Denoing Bladeかってに株米男(板)	378
6				88年 Jリーグ エキサイトステージV 1	T:#-+787	## DancelDancelQancel(%)	8.82 ETC
ă		Mess Dreen Destruction(Plus) バーラーステーション			東世 SPG ガスト	● 水下 ときのセメモリアル?(板)	375 8875 375 375
×		Final One nto the mind-	SMP SME SIGN	0 994 E-#0/7-Delgris Fontestr-	#8 #9 724 #8 #9 \$77:151:0=502X	RE CONSTRUCT PROVINCE	AR INC
ĕ		DRANDA SEEDS-MAINTEN	VINCE PRODUCT	RE VIPER(#)	未正/ 99 57月:25:27:25:27	■ 末度 ドルフィンズドリーム	**/IR
9			437/84		X10/277	● 末定 プリーティングスタット ((仮)	*# / HTG
		\$85,80,985-(19-16009X		98# XND-49 VNT-	*R 200	*R DODPERS	
0		みさきアグレッシヴ	V1000 F.R. SEE		₩60 516 \$20023—R	** TENSER	サイバーテックテザイン
œ							*** *********************************
0		ファイヤースニックーマックロ・スキュー大作権一個)	THE PART 207	9 38% ARKSIXIS-HENNERSCORE-(E)	** MG	** PROJECT CHADS	8X/10
0		ジングルキャック	タムソフト	90年 東新・新 加入(仮)	¥2003 9 % / TRL	★客 MTBダートクロス(板)	nic rot
•				98年 まじっく おにまる ハー・ロチつの ストラー・ハラつの 母語	4000 9 K TBL J-9-1/20 4000 9 K PZE 1000 1 K PZE	** OEEP FREEZE(%)	AX/III
Ф		単二祖記	8.0 2-109	98年 ひとつや ふたつ・・・いつつや 恒部	がかかかっつう// 本文/数 本文/数 本文/数 まる/数 SOEI Y000+大/100	*S DRDP DFF(Ø)	nic/sot
ø.	×	Justiernaut~戦慄の得~	* N / ANS	88# 97D	小子町/119/0ソラン 未定/11日	★常 HARO EGGE(®)	2U=74
Ф		ピパサーフィン	14ンタイプス	99年 2番目的のゲーム・キッズ	SOEI V2000 F/E/ERG	◎ 末定 ハイバーツアー	
Φ	×	プリンセスメーカーGDIGDIプリンセス		第3章 爆弾の値 スクープ・ザ・キッド(音)	TESTS STATE	◎ 末定 リモコンヘリコブター	スリーディ きまとTC
Φ.	R	プリンセスメーカーポケット大作戦	ナインライブス *ボン 700 バイオニアLDC	98# LUCIFERD	ディー・イー・エヌ研究所 VSSR1/MPS アクモ	・ 未定 オメガブースト	SCEL
4	R	NOtilLa neige-Special(8)	パイオニアLDC 未定/日 パイオニアLDC	(N) 2 (N) (N) (N) (N) (N)	9つモ 未定/AGT ナムコ 706	® #30 A-Bresit-NorthbacoErCU	SGE #X/PM SCE #X/ MA SCE #X/PM SWE #X/PM
0	×	パウンティソード・ダブルエッジ	ARZES KIZES	1 99年 ナルコアンソロジー 8	ナムコ +ボ/mc 206 場所型	● 未定 パラッパと(数)	SCEI #X/BX
ø	E	フィフスエレベト	N.R.ZACT	93年 火助子伝 京解	高有型 WORLTH / S-MPS	*電 ワンダラーショックー(田)アメリカウドリールズー	SCEL SEZIBL
do	×	b.L.U.E Leand of water		B SST MINGSPXT-XX-7x-515GAGA(M)	1000 7 H / S - BPG	★© エスケイバー	SME 未来/## 新北谷社
ě.	×	OHOTO A REQUISITIVE OF RESERVOIR	12 AVI	D 30年 整新伝説~外伝~	VSIGN PER	● 東京 スノークイーン	
ō.	7	80カンダムジェネレーション	COST	日 日本 ウェルトオブ・イストリア	ALEXAND AND AND AND AND AND AND AND AND AND	また キョロちゃんのブリクラ大作戦	N.S.—
m	×	クライシスピート	CONTRACT	N SHE BEARREDST-FINAL FORTON-	ARXX B	● 未定 true/real/fantasy(制)	ドリームキューブ
ŏ		スピンテイル		98% Dear Friends	ピジュアルアーツ	N. B. SADIN-CS-PA REPROGRAMED HOTE	NUSP-ZESP
ŏ		間をかける夕女	109イ	98年 概念報訊部	プレーステージ	★# Cybernetic EMPIRE	日本アレネット
ĕ		WORKE		984 Al-71-140/0394/747AKF>-	ハドンフ ・ 東文/報道 ・ ドウェアルテーツ ・ 宇宙ルテーツ ・ 宇宙ルテーツ ・ 宇宙ルテーツ ・ 宇宙ルテーツ ・ 宇宙ルテーツ ・ 宇宙ルテーツ ・ 宇宙ルテーツ ・ 東京/報道 ・ リバーセルフト ・ 東京/報道 ・ ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア	東京 バーチャル鉄航貨	************************************
ĕ			CANA	SRE ドリキン土福祉市サーキットバトル(型)	メティアクエスト	● 東定 Jump KIDI®)	NEW SPG
ě.		ボールアィランド	1757 T. O.	BR U20-12-978	リバーヒルノフト	■ 末定 タイプレーク	NEW 東京
ř		STARWARS MASTERS(6)	WORD THE SUN	■ 田利 モンスターコレクション		*E SPAWN THE ETERNAL	ARVE
×				we core more	AR API	② 未定 ジーニーマンプロシェクト ベガサスプライム	7093
ž		WILL-KING OF ORUSHER~	日子島 *水/では ファブラミュニケーションズ ×5000/ACT フェザード ×5000/NACT		ACM ACM	2 *# X9UNUN	バンタイピジュアル
9		要用~KNG OF CHUSHEH~ 事・例いろ	7:17-15	888 THE RUNS~~~~CX(%)		** AZITO2(®)	パンプレスト
×		-85-205#-	ベンタヤーコントロール 。	BEST THE HUND-U-42AM	東京 (東京)	● 来北 AZITEZ (RI) ■ 来北 UZIVOが小戦略	パンプレスト
<u>•</u>		~eu-doka-		●発売日未定のソフト	8 X / FEG		マンステルターツ モジュアルターツ 中京 1876 モジュアルターツ
•	R	ioni(シングルバスケットボール)		●発売日末足のソフト 1 また Eff(B)	7/9/77/70/1	② 末定 オーガリアン〜更人伝〜(音)◎ 末定 1.戸門口信(音)	PU17A7-Y
•			4 / 9.6		アイティアファクトリー +1800年末/ 800 アクティビジョンジャパン	② 来定 しかHCOS(数) ② 来定 たがけー NASSAROS-物質もどもの。	
ŏ.		スーパーエンデューロ(仮)	8.12 / SPG	未定 APDCALYPSE(アベカリブス)	8.8./\$TE		7x-7-7-
•		ライディングヒート	リバーヒルソフト	米之 进事	PAT- PAT- VONOTR/ETE	② 未定 第三市の前号	705-51-
변		オーバーブラッドき	VALUE / BAS		VSROTR/ETE	2 x2 11 68-3 4-5	######################################
		以降のソフト		東京 トリフェルス雑活学園 初等的	724-	※宝 支地市報	************************************
		Xタルギア ソリッド	275 637/MST 196 83983 4500732/TML	東定 ビキーニャIEX(エクセレンテ)	73.700 P.C.	◎ 未定 単級機関ヴァルケン?	8 2 XTG
		SACHERBREN-GOIGOINS/WIRI	MANAGE AND THE	東定 Nathtmere Project (YAKATA)	アスク開放社 未定と記憶 ファラック	◎ 東定 スタンドアップコメティ	HE THE
		サンパギータ	KRZWI (*** アフレイドギア	72299 88/88	ない 東定 ピラミットの様	THE CAME
Ð	10.73	LOVE SAVES plus-exchanges-will	Tears e.e./ses 0x25ub/29-t5atk	★章 宇宙機能VANARK(ヴァンアーク)	72597 82/86	⊕ ## TOKYO/ ₹ 0 ₹ 0	サインボー ジャパン
0	HEF#	パトルシップ・ヤマト	099930729-75970 9300/ 98	*# LSO	アスミック ミタ/ IR アスミック		
0	118	3008	BCEI REZWA	東津 森の王田(世)	アスミック オス/S:NS		





- 5車種・8チーム、計40台の車が登場!
- 世界各地域の、計36コースで「激走」を繰り広げよう!

■ AI機能搭載、敵のブロックや体当たりに負けずに競い合おう! '98年4月23日 (木) 発売

標準価格 ¥5,800(NIS)

TOTAL DRIVIN プレイステーション専用ソフト/3Dレーシングゲーム(1~2人用)

© ATLUS 1998



COcean Software Ltd 1997.All Rights Reserved.Developed by Eutechnyx Ltd.

は食料ソニーコンピュータエンタテインメントの物理です。 net Deon は (株) ナムコの物理でも

アナログコントローラ・ネジコン対応

アトラスFAXステーションサービス

「代料の第3 1 ファクシを切か。「FAXステーション103 3639-0753~環境を行って、2 金倉 カイタンスにしかってホックスナンバー (7777年) を入力します。3 では、「学によって入場を見りますが、アトラスの開発だけでよろしい方は、4を押してくだけい、4 カイタンスが属することが ファンキーネット 03-3258-0753 の後、「野にボックス情報を見いたり 明治は「ファン・ファスパネテル・ファンキーネット 03-3258-0753 の後、FAXのスタートボタンを押してが終うください。 情報が打ち出されます。



その力を手にした時、 (アン すべての謎が解き明かざれる

|と「幻想|の2つの異世界で繰り広げられる壮大なファンタジーロマン。







- ■2人の主人公の、2つの長なるストーリ
- ■見つける楽しさ、組み合わせる楽しさ、 万能アイテム「カルティア」
- ■メモリーカードでアイテムの交換も可能







岡田 耕始



標準価格¥5.800(報期)



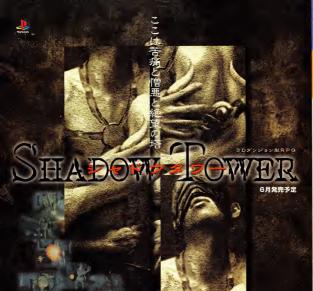




PiayStation Vol. 71

鉄拳3%

是価**490**円 ★年467円



ROM SOFTWARE フロム・ソフトウェ

情報をFAXで受け取ることが出来ます。

キーワードは「RPGの基本へ」。 徹底的にパラメータを突き詰めたシステムは、プレイヤー自身がキャラクターの 成長を実際に体感できるこれまでにない新鮮な感覚。 地圏のないダンジョン、稀駄なアイテム探し、たくさんの廃物たち。

空間に響きわたる緊張感が仮想現実を作り出す。 今度のRPGは「基本」が新しい。

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity, please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

